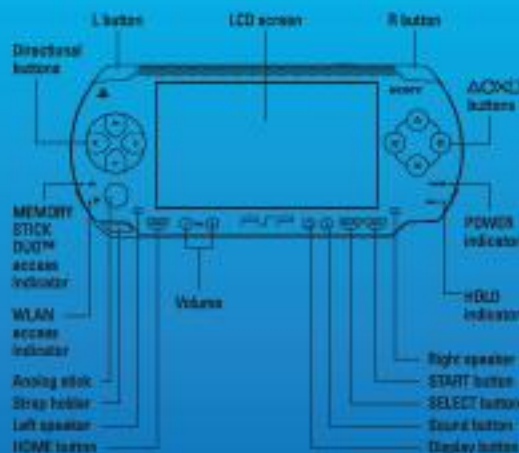


Getting Started



Menu Controls

directional buttons

ⓧ button

Ⓞ button

Select option

Confirm selection

Cancel / Return to previous menu or screen

In-game Controls (World Map)

←→↑↓

Ⓞ button

△ button

Ⓞ button

ⓧ button

L button

R button

START button

Move cursor

Not Used

Access the Level Up Menu (when the hero has points to spend)

Cancel selection

Confirm selection

Access your Hero Inventory

Switch focus to/from the quest log

Quit Menu

In-game Controls (Battle Grid)

←→↑↓	Move cursor
⊖ button	Cancel selection
△ button	Show Tool Tip Text (when on Character Info)
⊙ button	Cancel selection
× button	Confirm selection
L button	Select / Deselect your Character Info
R button	Select / Deselect your opponent's Character Info
START button	Quit Battle Menu

WLAN Switch

This switch must be turned on to connect to a Multiplayer game.

Save

Saving will be done automatically. Prior to starting the game, insert a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ with at least 128KB of free space into the Memory Stick Duo™ slot in order to save user data.

PUZZLE QUEST:

Challenge of the Warlords

Enter the world of Etheria, a land quickly becoming over-run with evil. Help protect the kingdom of Bartonian from the undead invasion and seek out the source of these vile creatures to ensure the safety of your countrymen. Battle the enemies standing in your way by defeating them on the Battle Grid. Travel the world gathering and completing quests, helping the helpless, defending the defenceless and befriending the friendless to gather strength against the evil forces plaguing the land.

Battle your friends in a Multiplayer game that pits your hero against theirs, allowing you to use everything that you have learned and gained on your quests to your advantage when challenging your friends!

MAIN MENU

New Quest

This option takes you to the Character Creation screen to create a new character before starting you on a new single player storyline.

Continue Quest

This option allows you to pick up where you left off with the most recent quest that you were playing. This option is not available if you have not yet started a quest.

Single Player

If you have not yet created a character, this option will first take you to the character creation menu. If you already have a character created, you can use this option to select the character you want to play, begin or continue the character's quest, begin an Instant Action Battle, begin a Choose Opponent Battle, Shop for items for your hero, Create a new hero or Delete an unwanted hero.

Multiplayer

Here you can setup or join a multiplayer game to battle your hero against a friend's.

Settings

This option allows you to change volume settings, view the credits and to turn off or activate tutorials. There is also an option to rescan your emory Memory Stick Duo™. Rescanning will load all of the saved characters from the new Memory Stick Duo™ and remove previously loaded characters from memory.



High Scores

Here you can view the local high scores that you have received during Instant Action Battles, Choose Opponent Battles and Multiplayer Battles.

Quit

Select this option to exit the game.

STARTING THE GAME



To begin a new game, choose New Quest from the Main Menu. This brings you into the character creation screen where you can select from the 4 available professions in the game: Druid, Knight, Warrior and Wizard. Select which profession you prefer by pressing the **○** button and scrolling through the list. Confirm your selection by pressing the **ⓧ** button.

Once you have chosen your desired profession, use the **L** and **R** buttons to scroll through the available portraits for that profession. This will also set your hero's gender. After selecting your portrait, name your character by pressing the **△** button. Once on the character name box, name your hero by using the up and down directional buttons to select the appropriate letter, the **L** button to delete letters and the **R** button to advance to the next letter. Press the **ⓧ** button to confirm your Hero's new name.

Once everything is set the way that you like it, press the **ⓧ** button to create the hero.

THE WORLD MAP

The world of Etheria is filled with many cities, ruins and monsters. To begin, much of the world map is unavailable until you unlock missions that will take you to new areas of the map. Your home city is Bartonia where you have access to your Citadel, the ability to get quests, access the local tavern for rumours, visit the shop to outfit your hero with some new equipment and access your hero inventory.

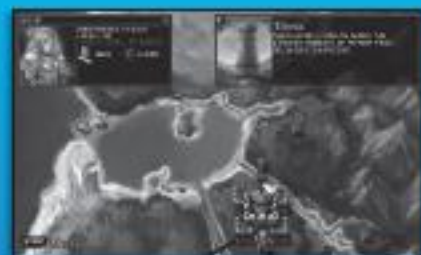


Use the directional buttons to move the cursor around the world map and press the **X** button to move to the selected location, but watch out for enemies that may be along the roadways!

The box in the upper-left corner of the screen is your character information. This shows you your character portrait, your profession, level, how much experience you have, how much experience you need to reach the next level and how much gold you have. Press the **L** button to view your Hero Inventory.

The box in the upper-right corner of the screen is your quest log. Here you'll find a list of all your active quests, the percentage of completeness for each quest, as well as the current date in game time. To access your quest log, press the **R** button and scroll through the quests using the up and down directional buttons. When you have selected the quest that you want to view, press the **A** button to view the quest details. When you are done, press the **Y** button to return to the World Map.

GETTING QUESTS



To get quests, look for the floating exclamation mark (!) over a location. A red exclamation mark means that there is a Main Quest available at that location. A large green exclamation mark means that there is a Side Quest available at that location. A small green exclamation mark means that there is a quest available that can be done multiple times. A grey exclamation mark is for when there is a quest available, but you are not yet at the

required level to take it. You can view your active quests from the quest log. You can have up to 4 quests at a time.

An area where there are quest-related tasks to be performed will glow blue or green. This will help you find out where you need to go in order to complete a quest that you have taken. When you get to the glowing area, press the  button to bring up the action menu and select the appropriate action to advance the quest.

THE BATTLE GRID

The Battle Grid is the main part of the game and where all of your enemy encounters take place. The Battle Grid is an 8 x 8 grid that holds Blue, Green, Red and Yellow Mana Gems, Skulls, +5 Skulls, Stars, Gold Coins and Wild Cards. The battle takes place by connecting groups of 3, 4 or 5 of these items in order to gain specific effects from them. Connecting Mana Gems will give your character mana of the matched colour, Skulls and +5



Skulls connect to do direct damage to your opponent, connecting Stars gives your hero experience points used towards gaining new levels, Gold Coins add money to your hero's gold reserves and Wild Cards connect with Mana Gems in order to complete a 3, 4 or 5 of a kind.

When any items on the Battle Grid are matched up in a 3, 4 or 5 of a kind, they disappear from the grid and all of the gems above them fall down to replace the empty areas they left in the grid. If there are no moves left on the Battle Grid, this causes a Mana Drain which drains both battle participants of all their mana, clears the board and drops all new items onto the board. Completing a 4 or 5 of a kind gives you an extra turn. 5 of a kind also creates a Wild Card on the board along with the extra turn. The player with the highest Cunning skill goes first. This can be a big advantage since they have the first opportunity to connect items on the board and to seek out any 4 or 5 of a kind that may be available on the Battle Grid. Everything that you connect on the Battle Grid is affected by the hero's current levels in all of their skills. For more information on how skills affect your battles, see "Levelling Up".

To the left of the Battle Grid is your Hero Information. It shows your hero, equipment, resistances and spells that you have equipped. It will also show any Status Effects that are currently afflicting your hero. Status effects can be good or bad. To the right is all of the same information for your opponent. You can access this info by pressing the **L** or **R** buttons on the Battle Grid. While over this information, use the **A** button to view the tool tip text for these items. It is a good idea to check out the spells, equipment and hero info for your opponent at the first available opportunity in a battle.

When connecting items on the Battle Grid leads to a cascading effect of 5 or more combinations being matched up, this is called a Heroic Effort and grants your hero additional experience in addition to all of the mana, gold or anything else that might connect during the cascade.

INSTANT ACTION

Instant Action takes your currently selected hero and puts them into a battle with a random opponent that is within the hero's level range. Instant action is the best place to practice battling opponents and to gain some experience and gold, since all of the stars and gold coins that you connect during the battles increase your permanent reserves. This is also the quickest way to get into a battle with an opponent.

Earth Mastery does the same but with green mana, Fire Mastery with red mana and Water Mastery with blue mana. Battle increases the amount of damage that you do when connecting skulls, increases the chance of gaining an extra turn when connecting skulls and increases the chance of generating a Wild Card when connecting skulls.

Cunning increases the effect of Wild Cards on other Mana Gems, increases the experience and gold gained from defeated enemies, increases the chances of gaining an extra turn when connecting Gold Coins and increases the chances of generating a Wild Card when connecting Gold Coins.

Morale increases your hero's base number of life points, increases the chance of gaining an extra turn when connecting stars, increases the chance of generating a Wild Card when connecting stars and increases your base spell resistances. Your hero gets 4 points to put into skills for each level and each skill has a different point cost to increase it's level based on the profession of your hero.

SPELLS

Spells allow your hero and your opponents to spend mana to affect the Battle Grid, defend themselves, directly damage their opponent or cause Status Effects on themselves or their enemies. Each spell has a different mana cost, many requiring more than one mana type to cast.

Each profession has spells that are specific to that profession. This makes your choice of profession very important when it comes to the type of play style that you will adopt. For instance, Druids have spells focused on defence and healing, Knights have spells focused on experience and Status Effects, the Warrior's spells mostly do direct damage and affect the skulls on the Battle Grid, while the Wizard's spells mostly affect the Battle Grid and turn mana into life or Status Effects.

Spells can be resisted by the opponent based on their resistances to a specific mana type. If a spell requires more than one mana type to cast, it can be resisted by any resistances to those mana types.

Your hero begins the game with spells and will unlock more as they gain levels.



They can also learn spells from captured enemies. For more information about learning spells from captured enemies see "Spell Research".

You can change the spells that you have selected for your hero from the Hero Inventory. You can have up to six spells selected for your hero at once, with a seventh given to you by any mount you may have equipped. For more information about mounts, see the "Mounts" section.

EQUIPMENT



Equipment is the universal way for players to help even the odds with their opponents. This is how the hero can find combinations that match up not only with their choice of spells but also with their own personal play style. A hero can have one helm or crown, one piece of clothing or armour, one weapon and one item of miscellaneous equipment. Equipment can do everything from protecting against damage to giving you free mana. It can add to

your resistances or skills or it can cause Status Effects on your enemy.

Choose your equipment wisely as it can make all the difference between losing a battle or winning one.

You can change the equipment that your hero has equipped by accessing the Magic Items section of the Hero Inventory. You can buy more equipment from the Shop found in most of the cities on the World Map or from the Shop option on the Single Player Menu. Most equipment has a requirement of some sort in order for your hero to be able to purchase it. This may be a level requirement or a specific skill level.

YOUR CITADEL

Your Citadel can be accessed from Bartonía and from any of the cities that you have already sieged. For more information about sieging cities, see the "City Siege" section. Your Citadel contains a number of buildings that you need to purchase before you can use them. These buildings include:



Dungeon

The Dungeon allows you to hold captured enemies and unlocks the ability to capture enemies. For more information about capturing, see the "Capturing Enemies" section.

Mage Tower

The Mage Tower allows you to learn spells from captured enemies. For more information about learning spells from captured enemies, see the "Spell Research" section.

Stable

The Stable allows you to train mounts that your hero can ride on. For more information on mounts, see the "Mounts" section.

Forge

The Forge allows your hero to use Runes that they have acquired in order to craft unique items. For more information on crafting items see the "Forging Items" section.

Siege Workshop

The Siege Workshop allows your hero to siege new cities, bringing them under your vassalage, allowing you access to your Citadel and providing you with a steady income. For more information on sieging cities, see the "City Siege" section.

Temple

The Temple allows your hero the opportunity to donate money in exchange for increased skills and masteries. This is a great way to use extra gold that your hero has accumulated in order to get even higher skill ratings.

Towers

The Towers decrease the chances that a sieged city will revolt from being your vassal. This can be useful, especially when your empire of cities grows too large.

Vault

The Vault increases the amount of money that the sieged city pays in tribute to your hero each month. This is especially useful when you have more than one city under your care..

Statues

The Statues grant your hero the title of King or Queen and grant a one-time increase to your hero's morale.

RUMOURS



Rumours are found in the local Tavern in the cities and are a good source of information about the world of Etheria, the people and the events that are currently going on around your hero. Some rumours are free while others will cost your hero some gold. You can view the rumours that you have found in the rumours section of the Hero Inventory.

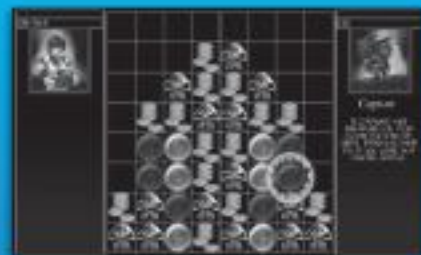
COMPANIONS

As your hero completes quests and makes in-game choices, other characters may decide to join you on your journey to find the source of troubles in the kingdoms of Etheria. These companions offer their assistance in battles against specific types of enemies which they are skilled against. Your hero can have up to 8 companions at one time and you can view the companions that your hero has available from the Companions section of the Hero Inventory. Here you can add or remove existing companions from your party. Certain in-game actions may cause your companions to leave your party and never return, while other actions cannot be completed with certain companions currently in your party.



If a companion is removed from your party, they will tell you where they will be waiting in order to re-join your party.

CAPTURING ENEMIES



Once you have purchased the Dungeon from your hero's Citadel (for more information, see the "Your Citadel" section) you are able to attempt to capture enemies that you have defeated in battle 3 times previously. When you encounter an enemy that you have defeated at least 3 times and you haven't captured yet, press the **A** button on the pre-battle dialogue to enter the capture puzzle. Keep in mind that some enemies are essential to the

story, so from time to time you will run into enemies that are unable to be captured.

Capture puzzles take place on the Battle Grid but do not follow the same rules as a typical battle. Instead, you are given a specific grid with a set layout of mana gems, skulls, stars and gold coins. The object is to clear the screen of all items on the grid in order to capture the enemy.

Once an enemy has been captured, you are able to learn a spell or two from them if you have purchased the Mage Tower from your hero's Citadel. For more information see the "Spell Research" section.

MOUNTS

To gain a mount for your hero, you first need to capture an enemy that can be mounted. To do this you need to purchase the Dungeon from your Citadel (for more information, see the "Your Citadel" section). After you have captured a mount you can equip them to your hero by selecting them from the Mounts area of your Hero Inventory.



Mounts offer your hero an additional spell during battle, an increase to your stats while riding them and you will move across the World Map at a speed fitting to the mount that you are riding.

You can also train your mounts to increase their level and therefore increase your hero's stats further while riding them. To train your mounts, you need to purchase the Stable from your Citadel. After you do this, you will be able to increase the level of your mounts by battling an enemy with a time limit each turn. The higher the level you want to train your mount to be, the more difficult the enemy will be and the shorter the time limit will become for each turn of that battle!

When mounts become higher in level, they will start to allow you to avoid battles on the World Map. The level required to skip these battles varies by enemy, but you can usually tell by looking at the level of the enemy in the Choose Opponent menu for an idea of how much training you will have to give your chosen mount.

SPELL RESEARCH



In order to research spells, you need to have first purchased the Dungeon from your Citadel and captured an enemy. After that, you need to purchase the Mage Tower from your Citadel. Once you have done those three things, you can go to your Citadel and choose Research Spells. Here you will be asked to choose the spell that you want to research. Some spells are easy, some are moderate, some are difficult and some are

exceedingly difficult. After selecting the spell that you want to research, you'll be taken to a Battle Grid that has special rules.

To learn the spell, you need to collect all of the Mana that is required and you also need to collect a number of scrolls as well. Matching a 4 of a kind gives you double the effect of whatever was matched and generates a scroll.



Matching a 5 of a kind generates 3x the effect of whatever was matched and generates 2 scrolls. An Heroic Effort clears the screen of all stars, coins and skulls. Each time you complete a category by meeting the mana requirements or getting all of the scrolls, the screen is cleared of all remaining gems of that colour or the remaining scrolls on the board. The game ends when there are no moves left on the board.

FORGING ITEMS



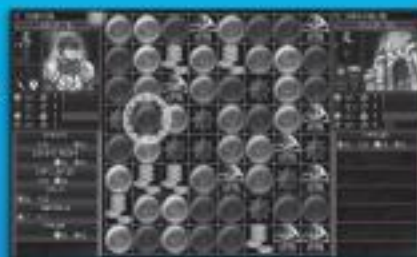
Forging items allows you to create your own magic items for your hero to use. To forge items, you first need to purchase the Forge from your Citadel. You also need a number of Runes in order to forge an item. These Runes can be found all over the world of Etheria, you just need to search for them and when you find them, battle the Rune Keeper for them. You need three types of Runes in order to craft an item. First, you need a Base Rune. The Base

Rune determines the type of item that will be crafted, whether it is a Dagger or a Helm for instance. The second type of Rune that you need is a Modifier Rune. The Modifier Rune affects the bonuses that the Base Rune gives as well as the bonuses given by the last type of Rune, the Power Rune. The Power Rune gives you the most effect over all and should be chosen wisely. It gives an effect that will be affected by the other two Runes. The chosen Runes also determine the overall difficulty of the item to be crafted and much like researching spells, these items can range from easy to seemingly impossible.

The rules for forging items are different from the usual rules of battle and even different from researching spells. The only objective for forging items is to destroy as many Hammers and Anvils as necessary for the item that you are forging. Connecting a 4 of a kind results in the entire row or column being destroyed. Connecting a 5 of a kind results in all of the matched items on the board being destroyed. Getting an Heroic Effort results in a new Hammer and Anvil being created on the board. Any time that you connect or destroy a Hammer and Anvil, the board will be cleared and a new set of items will drop. The more difficult an item is to forge, the more Hammers and Anvils that you will need to destroy.

CITY SIEGE

After you have purchased the Siege Workshop from your Citadel, you are able to Siege cities that you have found on the world map. Sieging cities is simply a battle against the city itself as the main opponent. Many of these cities have very high health ratings and spells that show their defensive capabilities. Successfully sieging a city makes it part of your growing empire. You are able to access your Citadel from a sieged city and you receive a tribute from your cities each month when you return to collect it. Be aware however, that cities will begin to revolt after some time and you will need to return to the city and re-siege it in order to make it part of your empire again.



Purchasing the Vault from your Citadel increases the amount of money that each city pays in tribute and purchasing the Towers from your Citadel decreases the chances of a city revolting.

MULTIPLAYER

You can battle your hero against a friend's hero in Multiplayer using the PSP® system's wireless AdHoc capabilities. In order to do this, one player needs to create a game while the other player should join it. Ensure that you have your PSP® system's WLAN switch turned ON before accessing the Multiplayer menu.

The Host player will have the ability to name the game as well as set the game options for Turn Time Limit and allow or disallow game handicapping. Handicapping will allow a lower level hero to have their stats increased when fighting a hero that is of a higher level. Each player has access to their Hero Inventory to allow you to alter your equipment and mounts before heading into battle with your opponent.

The rules for a multiplayer battle are identical to those of a regular battle with the winner being determined by which hero reduces their opponent's life points to zero first.

Commandes du jeu (Écran de combat)

←→↑↓	Déplacer curseur
Touche 	Annuler sélection
Touche 	Activer l'infobulle dans Character Info (Infos du personnage)
Touche 	Annuler sélection
Touche 	Confirmer sélection
Touche 	Sélectionner/Annuler la sélection des Infos du personnage
Touche 	Sélectionner/Annuler la sélection des Infos du personnage de votre adversaire
Touche START	Quitter menu combat

Interrupteur WLAN

Cet interrupteur doit être en position de marche (ON) pour que vous puissiez vous connecter à une partie multijoueur.

Sauvegarder une partie

Le jeu est doté d'une fonction de sauvegarde automatique. Avant de commencer une partie, insérez un Memory Stick Duo™ ou un Memory Stick PRO Duo™ avec au moins 128 KB d'espace libre dans la fente pour Memory Stick Duo™ pour pouvoir sauvegarder vos données d'utilisateur.

PUZZLE QUEST:

Challenge of the Warlords

Entrez dans le monde d'Etheria, une terre où l'emprise du mal se fait chaque jour un peu plus sentir. Participez à la défense du royaume de Bartonica contre une invasion de morts-vivants et trouvez la source du mal qui anime ces immondes créatures pour assurer la sécurité de vos concitoyens. Affrontez et repoussez les ennemis qui vous barrent la route sur la grille de combat. Parcourez l'univers à la recherche de quêtes à remplir, secourez les êtres en péril, défendez les plus faibles et faites des âmes esseulées vos alliés pour unir vos forces contre les monstres qui corrompent ces terres.

Défiiez vos amis dans une partie multijoueur opposant votre héros aux siens. Utilisez tout le savoir accumulé lors de vos quêtes pour prendre l'avantage dans ces combats entre amis !

MENU PRINCIPAL

New Quest (Nouvelle quête)

Cette option vous amène à l'écran de création du personnage pour vous créer un héros avant de vous lancer dans une nouvelle aventure en solo.

Continue Quest (Continuer quête)

Cette option vous permet de reprendre la partie depuis la quête en cours au moment où vous vous étiez arrêté. Elle n'est pas disponible si vous n'avez pas encore commencé de quête.



Single Player (Solo)

Si vous n'avez pas encore créé de personnage, cette option vous amènera directement à l'écran de création du personnage. Si vous en avez déjà créé un, plusieurs possibilités s'offrent à vous : sélectionner le personnage que vous souhaitez incarner, commencer ou continuer la quête du héros, démarrer un Instant Action Battle (Combat immédiat), un Choose Opponent Battle (Combat avec choix d'adversaire), acheter des objets au magasin pour votre héros, créer un nouveau personnage ou supprimer un héros indésirable.

Multiplayer (Multijoueur)

Ici, vous pouvez créer ou rejoindre une partie multijoueur dans laquelle vous affrontez un ami par héros interposés.

Settings (Paramètres)

Cette option vous permet de modifier les paramètres de volume et d'activer/désactiver les didacticiels. Ici, vous avez aussi la possibilité de reformater votre Memory Stick Duo™. Cette option permet de charger tous les personnages sauvegardés depuis le nouveau Memory Stick Duo™ et d'effacer de la mémoire tous ceux précédemment chargés.

High Scores (Records)

Ici, vous pouvez consulter les records locaux reçus au cours des Combats immédiats, des Combats avec choix d'adversaire et des Combats multijoueurs.

Quit (Quitter)

Sélectionnez cette option pour quitter le jeu.

COMMENCER UNE PARTIE



Pour commencer une nouvelle partie, choisissez l'option New Quest (Nouvelle quête) dans le menu principal. Ceci vous amène au menu de création du personnage où vous pouvez choisir l'une des quatre professions du jeu : Druid (Druide), Knight (Chevalier), Warrior (Guerrier) et Wizard (Magicien). Sélectionnez la profession de votre choix en appuyant sur la touche **Y** et en faisant défiler la liste. Confirmez en appuyant sur la touche **X**.

Une fois la profession souhaitée choisie, utilisez les touches **L** et **R** pour passer en revue les portraits proposés pour cette profession. Cela déterminera également le sexe de votre héros. Après avoir sélectionné votre portrait, nommez votre personnage en appuyant sur la touche **A**. Dans la zone de saisie du nom du personnage, nommez votre héros en vous servant des touches directionnelles haut et bas pour sélectionner une lettre, de la touche **L** pour effacer une lettre et de la touche **R** pour passer à la lettre suivante. Appuyez sur la touche **X** pour valider le nom de votre nouveau héros. Lorsque vous êtes satisfait de tous les paramètres, appuyez sur la touche **X** pour achever la création de votre personnage.

LA CARTE DU MONDE

Le monde d'Etheria est constitué de nombreuses villes, parsemé de ruines et hanté de monstres. Au début de l'aventure, la majeure partie de la carte est inaccessible. Il vous faudra déverrouiller des missions pour pouvoir vous rendre en de nouveaux endroits de la carte. Votre ville s'appelle Bartonia. C'est là que vous accédez à votre citadelle, que vous obtenez vos quêtes ou que vous visitez la taverne locale pour être au courant des rumeurs. Vous pouvez également vous rendre au magasin pour équiper votre héros ou accéder à son inventaire.



Utilisez les touches directionnelles pour déplacer le curseur sur la carte du monde et appuyez sur la touche **X** pour vous rendre à l'endroit souhaité, mais méfiez-vous des ennemis qui pourraient vous attendre au bord de la route !

La zone située dans le coin en haut à gauche de l'écran contient les informations du personnage. Vous pouvez y voir le portrait de votre personnage, votre profession, votre niveau, l'expérience accumulée, l'expérience requise pour atteindre le niveau suivant ainsi que votre quantité d'or. Appuyez sur la touche **L** pour voir l'inventaire de votre héros. La zone située dans le coin en haut à droite de l'écran abrite votre journal de quêtes. Vous y trouverez la liste de toutes vos quêtes actives, le pourcentage d'achèvement de chacune d'elles ainsi que la date dans le jeu. Pour accéder au journal, appuyez sur la touche **R** et parcourez les quêtes en utilisant les touches directionnelles haut et bas. Une fois la quête de votre choix sélectionnée, appuyez sur la touche **A** pour en voir la description détaillée. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche **O** pour retourner à la carte du monde.

RECHERCHE DE QUÊTES



Pour trouver une quête, cherchez le point d'exclamation (!) surmontant certains lieux. Un point d'exclamation rouge indique qu'une Main Quest (Quête principale) vous attend à cet endroit. Un grand point d'exclamation vert indique qu'une Side Quest (Quête secondaire) vous attend. Un petit point d'exclamation vert indique qu'une quête renouvelable est disponible. Un point d'exclamation gris indique qu'une quête vous attend à cet endroit, mais que vous n'avez pas encore le niveau requis pour

la remplir. Vous pouvez voir les quêtes actives dans votre journal de quêtes. Vous pouvez avoir un maximum de 4 quêtes actives à la fois.

Une zone signalée par un halo lumineux bleu ou vert indique que des tâches relatives à une quête vous y attendent. Ceci vous aidera à savoir où aller pour remplir une quête que vous avez acceptée. Une fois arrivé à la zone lumineuse, appuyez sur la touche  pour faire apparaître le menu des actions et sélectionner l'action appropriée pour progresser dans votre quête.

LA GRILLE DE COMBAT

La grille de combat constitue le cœur du jeu. C'est là que vous affrontez tous vos ennemis. Elle est formée d'un carré de 8 x 8 cases hébergeant des Mana Gems (Joyaux de mana) bleus, verts, rouges et jaunes, des Skulls (Crânes), des +5 Skulls (Crânes +5), des Stars (Étoiles), des Gold Coins (Pièces d'or) et des Wild Cards (Jokers). Le combat consiste à former des groupes de 3, 4 ou 5 objets afin de provoquer des effets spécifiques. Associer les joyaux de même couleur alimente la réserve de mana de votre personnage avec cette couleur ; les crânes et les crânes +5, si vous les alignez, infligent des dégâts directs à votre adversaire ; les combinaisons d'étoiles apportent des points d'expérience à votre héros et l'aident à accéder aux niveaux suivants ; les pièces d'or augmentent la réserve d'or de votre héros et les jokers, associés aux joyaux, permettent de réaliser des alignements de 3, 4 ou 5 éléments semblables.



Lorsque vous combinez 3, 4 ou 5 objets semblables, ils disparaissent de la grille de combat et tous les bijoux situés au-dessus d'eux tombent et viennent combler les emplacements vides. Si vous ne pouvez plus effectuer de combinaison sur la grille de combat, il en résulte un Mana Drain (Vide de mana) qui prive les deux participants au combat de tout leur mana, vide la grille et la remplit de nouveaux éléments. Vous recevez un tour supplémentaire pour les combinaisons de 4 ou 5 objets semblables. Les alignements de 5 objets semblables sur la grille vous apportent également un joker.

Le joueur au niveau de Cunning skill (Ruse) le plus élevé commence. Ceci représente un avantage de taille. En effet, le joueur qui commence peut étudier les possibilités de former des combinaisons de 4 ou 5 objets semblables sur la grille et les réaliser en premier. Tous vos alignements sur la grille de combat sont influencés par le niveau actuel de toutes les compétences du héros. Pour en savoir plus sur la manière dont les compétences influencent vos combats, consultez la section Améliorations.

La zone située à gauche de la grille de combat contient les données de votre héros. Elle indique les résistances et l'équipement actuels de votre héros ainsi que les sorts en cours d'utilisation. Elle indique également les Status Effects (Effets de statut) affectant actuellement votre héros. Ces effets peuvent être positifs ou négatifs. La zone de droite comporte les mêmes données pour votre adversaire. Vous pouvez accéder à ces informations depuis la grille de combat en appuyant sur les touches **L** et **R**. Ensuite, appuyez sur la touche **A** pour afficher l'infobulle correspondant aux divers éléments. Pensez à consulter les sorts, l'équipement et les données de héros de votre adversaire dès que l'occasion se présente au combat.

Lorsque vos combinaisons sur la grille de combat résultent en un effet en cascade de combinaisons de 5 objets ou plus, vous accomplissez un Heroic Effort (Effort héroïque). En plus du mana, de l'or ou de tout autre type d'objet combiné lors de l'effet en cascade, votre héros reçoit de l'expérience supplémentaire.

COMBAT IMMÉDIAT

Le Combat immédiat place votre personnage actuel dans une situation de combat contre un adversaire choisi aléatoirement parmi ceux de niveau proche. Le Combat immédiat est idéal pour s'entraîner contre des adversaires et gagner de l'expérience et de l'or. En effet, toutes les étoiles et les pièces d'or combinées au cours des combats contribuent à augmenter vos réserves permanentes. C'est aussi le moyen le plus rapide de trouver un adversaire à combattre.

La compétence Combat augmente la quantité de dégâts infligés par les alignements de crânes et les chances d'obtenir un tour supplémentaire et de gagner un joker pour ces mêmes alignements.

La Ruse multiplie les effets des jokers et des autres joyaux de mana, augmente la quantité d'expérience et d'or récompensant vos victoires et les chances d'obtenir un tour supplémentaire ou un joker lorsque vous combinez les pièces d'or.

Le Moral augmente le nombre de points de vie de base de votre héros, les chances d'obtenir un tour supplémentaire ou un joker lorsque vous combinez les étoiles et votre résistance de base aux sorts.

Votre héros obtient 4 points à attribuer à ses compétences à chaque niveau et chaque compétence a un coût en points différent selon la profession de votre héros pour améliorer son niveau.

SORTS

Les sorts permettent à votre héros et vos adversaires de dépenser du mana pour influencer sur la grille de combat, se défendre, infliger des dégâts directs à l'ennemi ou provoquer des Status Effects (Effets de statut) pour l'adversaire ou eux-mêmes. Chaque sort a un coût en mana différent. Nombre d'entre eux nécessitent plus d'un type de mana pour être utilisés.

Chaque profession possède des sorts spécifiques.

Pour cette raison, le choix de votre profession est absolument crucial. Il influence en effet le style de jeu que vous adopterez. Par exemple, les druides utilisent des sorts orientés sur la défense et la guérison, ceux des chevaliers mettent l'accent sur l'expérience et les effets de statut, ceux des guerriers infligent surtout des dégâts directs et influent sur les crânes de l'écran de combat, tandis que ceux des magiciens ont pour but principal d'affecter la grille de combat et de transformer le mana en énergie vitale ou en effets de statut.

L'adversaire est capable de résister aux sorts dans la limite de ses résistances à un certain type de mana. Si un sort nécessite plus d'un type de mana pour être jeté, la résistance à l'un des types de mana employés est suffisante pour contrer ses effets. Votre héros commence la partie avec des sorts et en obtient de nouveaux en les débloquant au fur et à mesure que son niveau augmente. Il peut aussi apprendre des



sorts des ennemis qu'il capture. Pour en savoir plus sur comment apprendre des sorts en capturant des ennemis, consultez la section Recherche de sorts.

Vous pouvez modifier les sorts sélectionnés pour votre héros depuis son inventaire. Vous pouvez sélectionner un maximum de six sorts à la fois et en obtenir un septième en vous équipant d'une monture quelconque. Pour en savoir plus sur les montures, consultez la section Montures.

ÉQUIPEMENT



L'équipement est le moyen traditionnel pour un joueur d'augmenter ses chances de victoire au combat. Cela aide également le héros à trouver des combinaisons correspondant non seulement à son choix en termes de sorts mais aussi en termes de style de jeu. Un héros peut posséder un casque ou une couronne, un vêtement ou une pièce d'armure, une arme et un accessoire d'ordre général. L'équipement peut servir entre autres à vous

protéger des dégâts éventuels ou à obtenir gratuitement du mana. Il peut augmenter vos résistances et vos compétences ou causer des effets de statut à votre ennemi.

Choisissez votre équipement avec soin. Il peut faire toute la différence lors des combats. Vous pouvez modifier l'équipement utilisé par votre héros en accédant à la section Magic Items (Objets magiques) de l'inventaire. Vous pouvez aussi vous équiper dans l'un des magasins de la plupart des villes de la carte du monde ou en choisissant l'option Shop (Magasin) du menu Solo. Dans la majorité des cas, votre héros devra remplir certaines conditions pour pouvoir acheter l'équipement voulu. Il peut s'agir d'un niveau minimum ou d'une compétence particulière.

VOTRE CITADELLE

Vous pouvez accéder à votre citadelle depuis Bartonia ou n'importe quelle ville déjà assiégée. Pour en savoir plus sur comment assiéger une ville, consultez la section Assiéger une ville. Votre citadelle renferme plusieurs bâtiments qu'il vous faudra acheter avant de pouvoir les utiliser. En voici la liste :



Dungeon (Donjon)

Le donjon permet de débloquer la capacité à capturer les ennemis et à les retenir prisonniers. Pour en savoir plus sur les captures, consultez la section Capturer les ennemis.

Mage Tower (Tour des mages)

La tour des mages vous permet d'apprendre des sorts de vos ennemis capturés. Pour en savoir plus sur comment apprendre des sorts en capturant des ennemis, consultez la section Recherche de sorts.

Stable (Écurie)

L'écurie vous permet de dresser des montures pour votre héros. Pour en savoir plus sur les montures, consultez la section Montures.

Forge (Forge)

La forge permet à votre héros d'utiliser les runes acquises pour fabriquer des objets uniques. Pour en savoir plus sur la fabrication d'objets, consultez la section Forger des objets.

Siege Workshop (Atelier de siège)

L'atelier de siège permet à votre héros d'assiéger de nouvelles villes, d'étendre sa vassalité, de faciliter l'accès à sa citadelle et de lui fournir une source de revenu régulière. Pour en savoir plus sur comment assiéger les villes, consultez la section Assiéger une ville.

Temple (Temple)

Le temple offre à votre héros la possibilité de faire un don d'argent en échange de compétences et maîtrises améliorées. C'est un formidable moyen d'utiliser le surplus d'or accumulé par votre héros pour faire grimper encore son niveau de compétences.

Towers (Tours)

Les tours diminuent les chances de voir l'une des villes que vous avez assiégées se révolter contre son suzerain. Ceci est particulièrement utile lorsque le nombre des villes de votre vaste empire se multiplie.

Vault (Coffre fort)

Le coffre fort augmente la somme d'argent payée chaque mois par la ville assiégée à votre héros. Ceci est particulièrement utile lorsque vous avez plusieurs villes sous vos ordres.

Statues (Statuts)

Les statuts octroient à votre héros le titre de roi ou de reine et lui procurent une chance unique d'augmenter son moral.

RUMEURS



Vous entendrez des Rumours (Rumeurs) à la taverne locale, dans les différentes villes. Elles représentent un bon moyen de vous informer sur le monde d'Etheria, sa population et les événements qui se déroulent autour de vous. Certaines rumeurs sont gratuites, d'autres ont un coût en or. Vous pouvez voir les rumeurs que vous avez trouvées dans la section Rumeurs de votre inventaire de héros.

COMPAGNONS

Alors que votre héros remplit des quêtes et prend des décisions déterminantes, d'autres personnages peuvent souhaiter le rejoindre dans son périple pour l'aider à identifier la source du mal qui frappe les royaumes d'Etheria. Ces Companions (Compagnons) vous offrent leur assistance au combat contre des types d'ennemis spécifiques correspondant à leurs compétences particulières. Votre héros peut s'entourer d'un maximum de 8 compagnons à la fois.

Vous pouvez voir ses compagnons actuels dans la section Compagnons de votre inventaire. Ici, vous pouvez ajouter ou retirer de votre groupe des compagnons existants. Certaines de vos actions dans le jeu peuvent faire définitivement quitter le groupe à vos compagnons, tandis que d'autres ne peuvent être accomplies si certains compagnons font partie du groupe.



Si vous retirez un compagnon de votre groupe, vous devrez vous rendre dans sa ville pour le retrouver et le réintégrer. Chaque fois qu'un compagnon quitte le groupe, il vous informe du lieu où il vous attendra au cas où vous souhaiteriez de nouveau l'inclure dans le groupe.

CAPTURER LES ENNEMIS



Une fois que vous avez acheté le donjon de la citadelle de votre héros (pour plus d'informations, voir la section [Votre citadelle](#)), vous pouvez tenter de capturer des ennemis déjà vaincus 3 fois au combat. Lorsque vous rencontrez un ennemi que vous avez déjà vaincu 3 fois mais que vous n'avez pas encore capturé, appuyez sur la touche **A** dans le dialogue précédant le combat pour accéder au Capture puzzle (Capture). N'oubliez

pas que certains ennemis font partie intégrante de l'histoire, aussi vous arrivera-t-il de rencontrer des ennemis impossibles à capturer.

Les captures ont lieu sur la grille de combat mais ne suivent pas les mêmes règles que les combats classiques. Elles se déroulent sur une grille spéciale où la disposition des bijoux, crânes, étoiles et pièces d'or est prédéfinie. L'objectif est de vider la grille de tous ses objets pour capturer l'ennemi.

Lorsque vous avez capturé l'ennemi, il peut vous enseigner un ou deux sorts si vous avez acheté la tour des mages de la citadelle de votre héros. Pour en savoir plus, consultez la section [Recherche de sorts](#).

MONTURES

Pour obtenir une monture pour votre héros, vous devez commencer par capturer un ennemi équipé d'une monture. Pour ce faire, vous devez acheter le donjon de votre citadelle (pour plus d'informations, voir la section [Votre citadelle](#)). Après avoir capturé la monture, vous pouvez vous en équiper en la sélectionnant dans la section Mounts (Montures) de votre inventaire de héros.



Les montures offrent à votre héros un sort supplémentaire au combat, augmentent vos statistiques et vous permettent de vous déplacer à une allure différente sur la carte du monde selon la monture utilisée.

Vous pouvez aussi dresser vos montures de façon à augmenter leur niveau et du même coup, les statistiques de votre héros lorsqu'il s'en équipe. Pour dresser vos montures, vous devez acheter l'écurie de votre citadelle. Ensuite, vous pourrez faire progresser le niveau de vos montures en combattant l'ennemi en temps limité à chaque tour. Plus le niveau visé pour votre monture est élevé, plus l'ennemi sera difficile à vaincre et moins vous aurez de temps pour le combattre à chaque tour !

Une fois que les montures ont atteint un certain niveau, elles vous permettent d'éviter certains combats sur la carte du monde. Le niveau requis pour les éviter varie selon les ennemis, mais de manière générale, il suffit de regarder le niveau de l'ennemi indiqué dans le menu Choisir un adversaire pour avoir une idée assez précise de la quantité d'entraînement que devra recevoir votre monture.

RECHERCHE DE SORTS



Pour pouvoir trouver des sorts, vous devez avoir acheté le donjon de votre citadelle et capturé un ennemi. Il vous faudra aussi acheter la tour des mages de votre citadelle. Une fois ces trois critères remplis, vous pouvez vous rendre à votre citadelle et choisir l'option Research Spells (Recherche de sorts). Ici, vous devrez choisir le sort que vous souhaitez rechercher. Certains sorts sont simples, d'autres sont de difficulté moyenne, d'autres encore sont difficiles ou même extrêmement

compliqués. Après avoir sélectionné le sort que vous souhaitez rechercher, vous accéderez à une grille de combat ayant des règles spéciales.

Pour apprendre le sort, vous devrez rassembler tout le mana requis et ramasser un certain nombre de parchemins. Une combinaison de 4 éléments semblables double l'effet de l'objet concerné et vous fait gagner un parchemin.



Une combinaison de 4 éléments semblables double l'effet de l'objet concerné et vous fait gagner un parchemin. Une combinaison de 5 éléments semblables triple l'effet de l'objet concerné et vous fait gagner deux parchemins. Un Effort héroïque a pour effet de vider l'écran de toutes ses étoiles, pièces d'or et crânes. Chaque fois que vous remplissez une catégorie en atteignant le niveau de mana requis ou en obtenant tous les parchemins, l'écran est vidé de tous les bijoux de cette couleur ou des parchemins encore présents sur la grille. La partie se termine lorsque vous ne pouvez plus jouer de coup sur la grille.

FORGER DES OBJETS

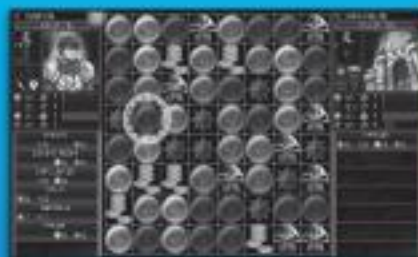


L'option Forging Items (Forger des objets) vous permet de créer vos propres objets magiques pour votre héros. Pour forger des objets, vous devez commencer par acheter la forge de votre citadelle. Vous devez également posséder un certain nombre de runes. Ces runes sont réparties sur tout le territoire d'Etheria. Il suffit de les chercher et d'affronter le Rune Keeper (Gardien des runes) pour les obtenir une fois que vous les avez trouvées. Trois types de runes sont nécessaires pour forger un objet. Il vous faut

tout d'abord une Base Rune (Rune de base). La rune de base détermine le type d'objet qui sera forgé, par exemple, une dague ou un casque. Le deuxième type de rune s'appelle Modifier Rune (Rune modificatrice). La rune modificatrice a une incidence sur les bonus apportés par la rune de base et ceux du dernier type de rune, appelé Power Rune (Rune de pouvoir). La rune de pouvoir est celle dont l'effet est le plus puissant et doit être choisie avec discernement. L'effet qu'elle produit est influencé par les deux autres types de runes. Les runes sélectionnées déterminent également la difficulté de l'objet à fabriquer et, comme pour la recherche de sorts, celle-ci peut varier de simple à presque insurmontable. Les règles de la fabrication d'objets diffèrent de celles du combat ou de la recherche de sorts. Le seul objectif lorsque vous forgez des objets est de détruire autant de Hammers (Marteaux) et d'Anvils (Enclumes) que possible pour l'objet que vous souhaitez fabriquer. Les combinaisons de 4 éléments semblables ont pour effet de détruire la rangée ou la colonne entière. Les combinaisons de 5 éléments semblables ont pour effet de détruire tous les éléments du type aligné présents sur la grille. Un Effort héroïque a pour conséquence la création d'un nouveau marteau et d'une nouvelle enclume sur la grille. Chaque fois que vous détruisez un marteau et une enclume, la grille se vide pour se remplir de nouveaux éléments. Plus un objet est difficile à forger, plus vous aurez à détruire de marteaux et d'enclumes.

ASSIÉGER UNE VILLE

Après avoir acheté l'atelier de siège de votre citadelle, vous pouvez assiéger des villes de la carte du monde. Pour assiéger une ville, il suffit de réaliser un combat dans lequel la ville représente votre adversaire direct. La plupart des villes possèdent une énergie vitale particulièrement élevée et des sorts proportionnels à leurs capacités défensives. Réussir à assiéger une ville vous permet d'agrandir un peu plus votre empire. Vous pouvez accéder à votre citadelle depuis une ville assiégée et vous recevez un tribut de la part de vos villes tous les mois, lorsque vous vous y rendez pour le prélever. Mais n'oubliez pas que les villes se soulèveront au bout d'un moment et qu'il vous faudra y retourner pour les assiéger de nouveau et les réintégrer dans votre empire. Acheter les coffres-forts de votre citadelle vous permet d'augmenter le montant dû par chaque ville et acheter les tours de votre citadelle fait baisser les chances qu'une ville se révolte.



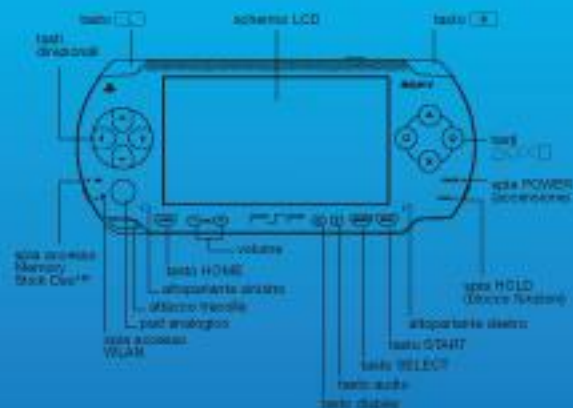
MULTIPLAYER (Multijoueur)

Vous pouvez faire s'affronter votre héros et celui d'un ami lors d'une partie multijoueur en mode ad hoc en exploitant la fonction sans fil (WLAN) de votre système PSP™. Pour ce faire, l'un des joueurs doit créer une partie que le second devra rejoindre. Assurez-vous que l'interrupteur WLAN de votre système PSP™ est en position de marche (ON) avant d'accéder au menu multijoueur.

Le joueur hôte a la possibilité de paramétrer les options de jeu telles que la Turn Time Limit (Temps de tour) et d'activer ou désactiver les handicaps. Les handicaps permettent à un héros de faible niveau de voir ses statistiques augmentées lors d'un combat contre un adversaire de niveau supérieur. Chaque joueur a accès à son inventaire de héros pour pouvoir modifier son équipement et ses montures avant d'affronter un adversaire en combat.

Les règles d'un combat en multijoueur sont identiques à celles d'un combat classique : le vainqueur est celui qui parvient à faire chuter les points de vie de son adversaire à zéro en premier.

Per iniziare



Comandi nei menu

Tasti direzionali:

Tasto X

Tasto O

seleziona un'opzione

conferma la selezione

annulla / torna al menu o alla schermata precedente

Comandi nel gioco (mappa del mondo)

←→↑↓

Tasto [X]

Tasto [Y]

Tasto [O]

Tasto [X]

Tasto L

Tasto R

Tasto START

muovi il cursore

non usato

accedi al menu Level Up [Sali di livello] (quando l'eroe può spendere punti)

annulla la selezione

accedi all'inventario dell'eroe

Access your Hero Inventory

entra ed esci dal registro delle missioni

menu di uscita

Comandi nel gioco (griglia di combattimento)

	muovi il cursore
Tasto 	annulla la selezione
Tasto 	mostra indicazioni (sulle informazioni del personaggio)
Tasto 	annulla la selezione
Tasto 	conferma la selezione
Tasto 	seleziona / deseleziona le informazioni sul tuo personaggio
Tasto 	seleziona / deseleziona le informazioni sul personaggio dell'avversario
Tasto START	menu di uscita dal combattimento

Interruttore WLAN

Questo interruttore deve essere acceso per connettersi alle partite multiplayer.

Salva

Il salvataggio è automatico. Prima di lanciare il gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ o una Memory Stick PRO Duo™ con almeno 128 KB di spazio libero nell'ingresso Memory Stick Duo™ per salvare i dati dell'utente.

PUZZLE QUEST:

Challenge of the Warlords

Entra nel mondo di Etheria, una terra sotto l'attacco del male. Proteggi il regno di Bartonian dall'invasione dei non-morti e trova l'origine di queste sinistre creature per garantire la sicurezza dei tuoi compatrioti. Combatti i nemici che ti si parano davanti sconfiggendoli sulla Griglia di Combattimento. Viaggia per il mondo completando missioni, aiutando i deboli e facendo amicizia con chi non conosce amici per unire le forze contro le potenze del male che minacciano il mondo.

Combatti contro i tuoi amici in multiplayer: potrai usare tutto quello che hai imparato e ottenuto durante le missioni!

MENU PRINCIPALE

New Quest [nuova missione]

Questa opzione ti porta alla schermata Character Creation [creazione del personaggio] per creare un nuovo personaggio prima di affrontare una nuova avventura per un giocatore.



Continue Quest [continua missione]

Questa opzione ti permette di riprendere la missione più recente da dove l'avevi interrotta. Questa opzione non è disponibile se non hai ancora iniziato una missione.

Single Player [giocatore singolo]

Se non hai ancora creato un personaggio, questa opzione ti porterà per prima cosa al menu di creazione del personaggio. Se ne hai già creato uno, puoi usare questa opzione per selezionarlo, iniziare (begin) / continuare (continue) la missione di quel personaggio, iniziare una battaglia veloce (Instant Action Battle), iniziare una battaglia personalizzata (Choose Opponent Battle), acquistare (Shop) oggetti per il tuo eroe, creare un nuovo eroe (Create) o cancellarne uno che non vuoi più (Delete).

Multiplayer

Qui puoi impostare o partecipare a una partita multiplayer per far combattere il tuo eroe contro quello di un amico.

Settings [impostazioni]

Questa opzione ti permette di cambiare le impostazioni del volume, vedere i riconoscimenti e disattivare o attivare i tutorial. Hai anche la possibilità di ricontrrollare (rescan) la tua Memory Stick Duo™. Ricontrrollare caricherà tutti i personaggi salvati dalla nuova Memory Stick Duo™ e rimuoverà dalla memoria i personaggi caricati in precedenza.

High Scores [record]

Qui puoi vedere i record creati localmente durante le battaglie istantanee, personalizzate e in multiplayer.

Quit [esci]

Seleziona questa opzione per uscire dal gioco.

INIZIARE LA PARTITA



Per iniziare una nuova partita, scegli New Quest [nuova missione] dal menu principale. Questo ti porterà alla schermata di creazione del personaggio, dove potrai scegliere una delle 4 professioni disponibili: Druid [druido], Knight [cavaliere], Warrior [guerriero] e Wizard [mago]. Scegli quale preferisci premendo il tasto **□** e scorrendo l'elenco; conferma la selezione premendo il tasto **ⓧ**.

Una volta scelta la professione desiderata, usa i tasti **L** e **R** per scorrere le immagini disponibili per quella professione. Questo determinerà anche il sesso del tuo eroe. Dopo aver selezionato la tua immagine, premi il tasto **△** per dare un nome al personaggio. Una volta aperto il riquadro col nome, usa i tasti direzionali su e giù per selezionare una lettera, il tasto **L** per cancellarne una e il tasto **R** per passare alla lettera successiva. premi il tasto **ⓧ** per confermare il nuovo nome del tuo eroe. Una volta che tutto sarà impostato come desideri, premi il tasto **ⓧ** per creare l'eroe.

LA MAPPA DEL MONDO

Il mondo di Etheria è disseminato di città, rovine e mostri. All'inizio, gran parte della mappa non è accessibile, almeno fino a quando non sbloccherai le missioni che ti porteranno in nuove aree. La tua città di partenza è Bartonìa, dove puoi accedere alla tua cittadella (Citadel), intraprendere missioni, ascoltare pettegolezzi (Rumours) nella taverna locale, visitare il negozio per arricchire la dotazione del tuo eroe e accedere al suo inventario.

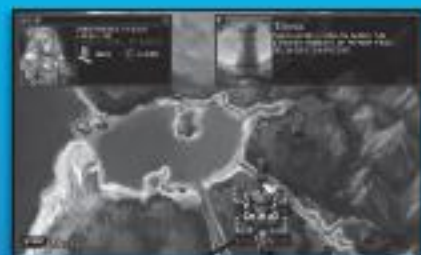


Usa i tasti direzionali per muovere il cursore sulla mappa del mondo e premi il tasto **X** per andare nel luogo selezionato, ma fai attenzione ai nemici che potresti incontrare lungo la strada!

Lo schermo superiore mostra le informazioni riguardanti il tuo personaggio: l'immagine, la professione, il livello, l'esperienza accumulata e quella necessaria per raggiungere il prossimo livello, l'oro a disposizione. Premi il tasto **L** per vedere l'inventario dell'eroe (Hero Inventory).

Il riquadro in alto a destra sullo schermo è il registro delle missioni (quest log). Qui troverai un elenco di tutte le missioni attive, la percentuale di completamento di ognuna e la data secondo il calendario del gioco. Per accedere al registro delle missioni, premi il tasto **R** e scorri le missioni con i tasti direzionali su e giù. Quando hai scelto la missione che vuoi vedere, premi il tasto **A** per consultarla. Quando hai finito, premi il tasto **C** per tornare alla mappa del mondo.

INTRAPRENDERE MISSIONI



Per intraprendere missioni, cerca i punti esclamativi (!). Un punto esclamativo rosso significa che in quel luogo trovi una missione principale (Main Quest). Un punto esclamativo verde significa che puoi trovare una missione secondaria (Side Quest). Un punto esclamativo grigio significa che puoi trovare una missione ma non sei ancora di livello sufficientemente alto per affrontarla. Puoi vedere quali sono le tue missioni attive nel registro

delle missioni. Puoi avere un massimo di 4 missioni nello stesso momento.

Un'area dove puoi eseguire attività legate a una missione brilla di blu o verde. Questo ti aiuterà a scoprire dove andare per completare le missioni che hai intrapreso. Quando raggiungi l'area brillante, premi il tasto  per aprire il menu delle azioni e scegliere l'azione giusta per portare avanti la missione.

LA GRIGLIA DI COMBATTIMENTO

La griglia di combattimento (Battle Grid) è la parte principale del gioco e quella dove hanno luogo tutti gli incontri con i nemici. È una griglia di 8 x 8 con gemme di mana (Mana Gems) blu, verdi, rosse e gialle, teschi, teschi +5, stelle, monete d'oro e carte matte (Wild Cards). La battaglia si svolge collegando gruppi di 3, 4 o 5 di questi oggetti per ottenere effetti specifici. Connettere gemme di mana ti darà mana del colore indicato, collegare teschi e teschi +5 infliggerà danni diretti all'avversario, collegare stelle conferirà all'eroe punti esperienza da usare per passare ai livelli successivi, le monete d'oro vengono aggiunte alle riserve dell'eroe e le carte matte si possono collegare alle gemme di mana per completare le combinazioni da 3, 4 o 5.



Quando gli oggetti sulla griglia di combattimento vengono combinati a 3, 4 o 5, essi scompaiono dalla griglia e tutte le gemme sopra di essi cadono, riempiendo le aree rimaste vuote sulla griglia. Se non rimane nessuna mossa possibile, si verifica un prosciugamento di mana (Mana Drain) che priva del mana entrambi i partecipanti, libera la griglia e mette in campo nuovi oggetti. Completare una combinazione da 4 o 5 regala un turno aggiuntivo. Una combinazione da 5 crea anche una carta matta sulla griglia. Il giocatore col più alto livello di astuzia (Cunning) inizia per primo. Questo può essere un grande vantaggio, dato che ha la prima possibilità di collegare oggetti e cercare le combinazioni da 4 o da 5 presenti sulla griglia. Tutto quello che fai sulla griglia viene condizionato dal livello attuale dell'eroe nelle sue abilità. Per ulteriori informazioni sul modo in cui le abilità condizionano le battaglie, consulta Avanzare di livello a pagina 8. A sinistra della griglia di combattimento trovi le informazioni dell'eroe (Hero Info). Mostrano l'eroe, l'equipaggiamento, le resistenze e gli incantesimi in uso. Mostrano anche le alterazioni di stato attive sull'eroe. Le alterazioni di stato possono essere positive o negative. A destra trovi le stesse informazioni riguardo all'eroe avversario. Puoi accedere a queste informazioni premendo i tasti **L** o **R** sulla griglia di combattimento. È una buona idea controllare appena possibile gli incantesimi, l'equipaggiamento e le informazioni dell'eroe avversario.

Quando il collegamento degli oggetti sulla griglia di combattimento porta a effetti a cascata di 5 o più combinazioni, si parla di impresa eroica (Heroic Effort), e l'eroe riceve esperienza aggiuntiva, oltre a mana, oro o qualsiasi altra cosa collegata durante la cascata. connect during the cascade.

AZIONE RAPIDA

Instant Action [azione rapida] prende l'eroe selezionato e lo fa combattere contro un avversario casuale di livello paragonabile all'eroe. L'azione rapida è il modo migliore per combattere gli avversari e guadagnare esperienza e oro, dato che le stelle e le monete collegati durante le battaglie incrementano le tue riserve permanenti. È anche il modo più veloce per combattere contro un nemico.

SCEGLI L'AVVERSARIO



Choose Opponent [scegli l'avversario] è come l'azione rapida, tranne che per il fatto che sei tu a scegliere contro quale avversario combattere; ricorda che alcuni nemici sono troppo potenti per il tuo eroe, quindi potrebbe non essere saggio battersi contro i più forti. D'altra parte, alcuni nemici saranno inferiori al livello del tuo eroe; se vuoi avere da loro una sfida migliore, puoi aumentarne il livello per portarlo più vicino al tuo.

Per farlo, premi il tasto  sulla schermata Choose Opponent e scegli l'opzione per scalare (scale) il livello dell'avversario. La cosa migliore è combattere i nemici che sono di livello pari al tuo eroe. Il menu Choose Opponent rivela quali sono le possibilità quando combatti un nemico: saprai se gli passerai sopra o se sarà imbattibile nelle tue condizioni attuali. Naturalmente, sono tutte ipotesi che potresti smentire...

AVANZARE DI LIVELLO

Quando il tuo eroe ottiene abbastanza esperienza puoi usare il menu Level Up [sali di livello] per distribuire i tuoi punti abilità nelle 7 categorie di abilità disponibili. Le categorie sono Air Mastery [controllo dell'aria], Earth Mastery [controllo della terra], Fire Mastery [controllo del fuoco], Water Mastery [controllo dell'acqua], Battle [combattimento], Cunning [astuzia] e Morale.

Mettere punti abilità in controllo dell'aria ti permetterà di guadagnare più mana giallo dalle gemme gialle, aumenterà le possibilità di avere un turno aggiuntivo quando colleghi le gemme gialle, una maggiore possibilità di creare una carta matta collegando gemme gialle e mana giallo gratuito all'inizio di ogni combattimento. Il controllo della terra farà lo stesso con il mana verde, il controllo del fuoco con il mana rosso e il controllo dell'acqua col mana blu.



Combattimento aumenta la quantità di danni che infliggi collegando i teschi, aumenta le possibilità di ottenere un turno aggiuntivo quando colleghi i teschi e ti dà una maggiore possibilità di generare una carta matta quando colleghi dei teschi.

Astuzia aumenta gli effetti delle carte matte sulle altre gemme di mana, aumenta l'esperienza e l'oro ottenuti sconfiggendo i nemici, aumenta le possibilità di guadagnare un turno aggiuntivo collegando monete d'oro e aumenta le possibilità di generare una carta matta quando colleghi monete d'oro.

Morale aumenta il numero base di punti vita dell'eroe, la possibilità di ottenere un turno aggiuntivo quando colleghi le stelle, aumenta la possibilità di generare una carta matta quando colleghi le stelle e aumenta la tua resistenza di base agli incantesimi.

Il tuo eroe riceve 4 punti da spendere nelle abilità per ogni livello, e ogni abilità ha un costo diverso per aumentare di livello, basato sulla professione del tuo eroe.

INCANTESIMI

Gli incantesimi permettono al tuo eroe e ai tuoi avversari di consumare mana per effettuare azioni sulla griglia di combattimento, difendersi, danneggiare direttamente l'avversario o causare alterazioni di stato su di sé o sui nemici. Ogni incantesimo ha un diverso costo in mana, e molti richiedono più di un tipo di mana per essere lanciati.

Ci sono incantesimi specifici per ogni professione. Questo rende la scelta della professione molto importante per quanto riguarda lo stile di gioco da adottare. Per esempio i druidi hanno incantesimi basati sulla difesa e la guarigione, i cavalieri su esperienza e alterazioni di stato, gli incantesimi dei guerrieri provocano di solito danni diretti o hanno effetto sui teschi, mentre gli incantesimi del mago hanno effetti particolari sulla griglia di combattimento e trasformano il mana in vita o alterazioni di stato.

L'avversario può resistere agli incantesimi in base alla sua resistenza a un certo tipo di mana. Se un incantesimo richiede più di un tipo di mana per essere lanciato, per resistergli è sufficiente avere resistenza a uno dei mana usati.



Il tuo eroe inizia il gioco con alcuni incantesimi, e ne sbloccherà altri via via che sale di livello. Può anche imparare incantesimi dai nemici catturati. Per ulteriori informazioni sull'apprendimento degli incantesimi dai nemici catturati consulta Ricerca degli incantesimi.

Puoi cambiare gli incantesimi selezionati per il tuo eroe dall'Inventario dell'eroe (Hero Inventory). Puoi avere fino a 6 incantesimi selezionati nello stesso momento, più un settimo basato sulla cavalcatura in uso. Per ulteriori informazioni sulle cavalcature, consulta Cavalcature.

EQUIPMENT



L'equipaggiamento è il modo più classico per pareggiare le condizioni dell'eroe con quelle dei nemici. In questo modo il giocatore può trovare combinazioni adatte non solo alla propria scelta di incantesimi ma anche al suo stile di gioco personale. Un eroe può avere un elmo o corona, un vestito o armatura, un'arma e un oggetto generico. L'equipaggiamento può conferire ogni tipo di vantaggio, dal proteggere contro i danni al donare mana gratuito. Può

aumentare le resistenze o le abilità, oppure può causare alterazioni di stato al nemico. Scegli attentamente l'equipaggiamento, perché può fare la differenza tra vincere e perdere una battaglia.

Puoi cambiare l'equipaggiamento usato dal tuo eroe accedendo alla sezione Oggetti magici (Magic Item) dell'Inventario dell'Eroe. Puoi comprare altro equipaggiamento nel negozio che trovi nelle città della mappa del mondo o dalla voce Shop del menu per giocatore singolo. La maggior parte dell'equipaggiamento si può acquistare solo dopo aver soddisfatto determinati requisiti; questi possono riguardare il livello dell'eroe o di una particolare abilità.

LA TUA CITTADELLA

Puoi accedere alla tua cittadella (Citadel) da Bartonìa e da tutte le città che hai già assediato. Per ulteriori informazioni sull'assedio delle città, consulta la sezione Assedi cittadini. La tua cittadella contiene una serie di edifici che devono essere acquistati prima di poterli usare. Gli edifici sono:



Dungeon [prigioni]

Le prigioni sbloccano la possibilità di catturare i nemici e ti permettono di tenerli prigionieri. Per ulteriori informazioni sulla cattura, consulta la sezione Catturare i nemici.

Mage Tower [torre del mago]

La torre del mago ti permette di imparare incantesimi dai nemici catturati. per ulteriori informazioni sull'apprendimento di incantesimi dai nemici catturati, consulta Ricerca degli incantesimi.

Stable [stalle]

Le stalle ti permettono di addestrare cavalcature da far usare al tuo eroe. Per ulteriori informazioni sulle cavalcature, consulta la sezione Cavalcature.

Forge [forgia]

La forgia permette al tuo eroe di usare le rune (Runes) ottenute per creare oggetti unici. Per ulteriori informazioni sulla creazione di oggetti, consulta la sezione Forgiare oggetti.

Siege Workshop [fabbrica da assedio]

La fabbrica da assedio permette al tuo eroe di assediare nuove città, rendendole tue vassalle, accedendo alla Cittadella e ricevendo entrate regolari. Per ulteriori informazioni sull'assedio delle città, consulta la sezione Assediare le città.

Temple [tempio]

Il tempio offre al tuo eroe la possibilità di pagare per aumentare le proprie abilità. Questo è un ottimo modo per usare l'oro aggiuntivo accumulato dal tuo eroe per raggiungere livelli di abilità ancora superiori.

Towers [torri]

Le torri riducono le possibilità che una città assediata si ribelli al vassallaggio. Questo può essere utile, soprattutto quando il tuo impero diventerà troppo grande.

Vault [cassaforte]

Le casseforti aumentano la quantità di denaro che la città assediata paga in tributo al tuo eroe ogni mese. Questo è molto utile quando hai più di una città da gestire.

Statues [statue]

Le statue attribuiscono al tuo eroe il titolo di re (King) o regina (Queen) e un incremento (solo la prima volta) al suo morale.

PETTEGOLEZZI



I pettegolezzi possono essere raccolti nelle taverne delle città, e sono una buona fonte di informazioni sul mondo di Etheria, sulla gente e sugli eventi che si verificano attorno al tuo eroe. Alcuni pettegolezzi sono gratuiti, altri costeranno una somma d'oro al tuo eroe. Puoi vedere i pettegolezzi raccolti nella sezione Rumours [pettegolezzi] dell'inventario dell'eroe.

COMPAGNI

Mano a mano che il tuo eroe completa missioni ed effettua scelte di gioco, altri personaggi possono decidere di unirsi al tuo viaggio per trovare la fonte dei problemi dei reami di Etheria. Questi compagni offrono il loro aiuto in combattimento contro particolari tipi di nemici, secondo la loro specializzazione. Il tuo eroe può avere fino a 8 compagni per volta, e puoi vedere quali sono disponibili dalla sezione Companions (compagni) dell'inventario dell'eroe. Qui puoi aggiungere o a compagni dal gruppo. Alcune azioni durante il gioco possono allontanare per sempre i tuoi compagni, mentre altre non possono essere completate senza che determinati compagni facciano parte del gruppo.



Se un compagno viene tolto dal gruppo, dovrai andare nella sua città per ritrovarlo e riportarlo nel gruppo. Quando vengono tolti dal gruppo, i compagni ti dicono dove aspetteranno di essere riportati nel gruppo.

CATTURARE I NEMICI



Una volta acquistate le prigioni dalla cittadella del tuo eroe (per ulteriori informazioni, consulta la sezione La tua cittadella), potrai catturare i nemici che hai sconfitto 3 volte in combattimento. Quando incontri un nemico che hai sconfitto almeno tre volte e non hai ancora catturato, premi il tasto **A** nella finestra prima del combattimento, e passerai al rompicapo della cattura. Ricorda che alcuni nemici sono fondamentali per la storia, quindi di tanto in

tanto incontrerai nemici che non puoi catturare.

Il rompicapo della cattura si tiene sulla griglia di combattimento, ma non segue le stesse regole dei combattimenti normali. Invece ti viene data una griglia particolare con un particolare schema di gemme, teschi, stelle e monete. Per catturare il nemico devi riuscire a eliminare tutti gli oggetti sulla griglia.

Una volta che un nemico è stato catturato potrai imparare uno o due incantesimi da lui se hai acquistato la torre del mago, o dalla cittadella del tuo eroe. Per ulteriori informazioni consulta la sezione Ricerca degli incantesimi.

CAVALCATURE

Per dare una cavalcatura al tuo eroe dovrai prima catturare un nemico che possa essere cavalcato. Per farlo, devi comprare le prigioni dalla tua cittadella (per ulteriori informazioni, consulta la sezione La tua cittadella). Dopo aver catturato una cavalcatura potrai farla montare al tuo eroe selezionandola nell'area Mounts [cavalature] dell'inventario dell'eroe.



Le cavalcature conferiscono all'eroe un incantesimo aggiuntivo durante i combattimenti, e aumentano le statistiche mentre vengono cavalcate; inoltre lo spostamento sulla mappa del mondo avverrà a una velocità adeguata alla cavalcatura.

Puoi anche addestrare le tue cavalcature per aumentarne il livello e quindi migliorare ulteriormente le statistiche dell'eroe finché le cavalca. Per addestrare le tue cavalcature, devi comprare le stalle dalla tua cittadella. Dopo averlo fatto, potrai aumentare il livello delle cavalcature combattendo un nemico entro un limite di tempo per ogni turno. Maggiore è il livello d'addestramento che vuoi dare alla cavalcatura, più difficile sarà il nemico e minore il tempo concesso per ogni turno!

Quando le cavalcature raggiungono i livelli superiori, potrai iniziare a evitare le battaglie sulla mappa del mondo. Il livello richiesto per saltare le battaglie cambia da nemico a nemico, ma di solito puoi capirlo guardando il livello del nemico nel menu Choose Opponent, così saprai quanto allenare la tua cavalcatura.

RICERCA DEGLI INCANTESIMI



Per studiare gli incantesimi devi per prima cosa acquistare le prigioni dalla cittadella e catturare un nemico, poi dovrai acquistare la torre del mago, sempre dalla cittadella. Dopo aver fatto queste tre cose, puoi andare nella cittadella e scegliere Research Spells [Ricerca incantesimi]. Qui ti verrà chiesto quale incantesimo vuoi cercare. Alcuni sono facili (easy), alcuni medi (moderate), altri difficili (difficult) e altri

ancora molto difficili (exceedingly difficult). Dopo aver scelto l'incantesimo da studiare, verrai portato su una griglia di combattimento speciale. Per imparare l'incantesimo dovrai raccogliere tutto il mana richiesto e anche un certo numero di pergamene. Combinare 4 oggetti ti dà il doppio di ciò che forma la combinazione e crea una pergamena.



Combinare 5 oggetti genera il triplo di ciò che forma la combinazione e genera 2 pergamene. Un'impresa eroica toglie tutte le stelle, le monete e i teschi dalla schermata. Ogni volta che completi una categoria, soddisfacendo i requisiti di mana oppure prendendo tutte le pergamene, lo schermo viene liberato di tutte le pergamene o gemme di quel colore rimaste. Il gioco finisce quando non hai più mosse a disposizione.

FORGIARE OGGETTI



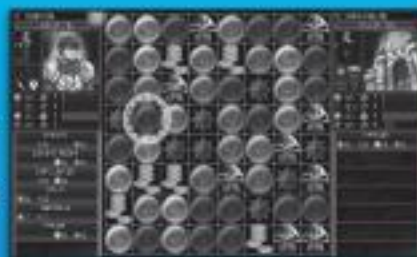
Forgiare oggetti ti permette di creare i tuoi oggetti magici da far usare al tuo eroe. Per forgiare gli oggetti devi prima acquistare la forgia dalla tua cittadella. Ti servirà anche un certo numero di rune per forgiare un oggetto. Queste rune si possono trovare in tutto il mondo di Etheria, devi solo cercarle e, quando le trovi, combattere il custode delle rune (Rune Keeper) per ottenerle. Ti servono tre tipi di rune per creare un oggetto. Per prima cosa ti serve una runa di

base (Base Rune). La runa di base determina il tipo di oggetto che viene creato (pugnale o elmo, per esempio). Il secondo tipo di runa è la runa modificatrice (Modifier Rune). La runa modificatrice condiziona i bonus dati dalla runa di base oltre ai bonus dati dall'ultimo tipo di runa, la runa della potenza (Power Rune). La runa della potenza è quella che ha più effetto, quindi va scelta con attenzione; il suo effetto verrà inoltre condizionato dalle altre due rune. Le rune scelte determinano anche la difficoltà di creazione dell'oggetto e, come per gli incantesimi, gli oggetti possono essere facili o quasi impossibili.

Le regole per forgiare gli oggetti sono diverse dalle solite regole di combattimento, e anche diverse dalla ricerca degli incantesimi. L'unico obiettivo per forgiare un oggetto è distruggere i martelli (Hammers) e le incudini (Anvil) necessari per l'oggetto che stai forgiando. Collegare 4 oggetti distruggerà tutta la riga o la colonna. Collegare 5 oggetti distruggerà tutti gli oggetti del tipo combinato sulla griglia. Realizzare un'impresa eroica farà creare un nuovo martello e una nuova incudine sulla griglia. Ogni volta che colleghi o distruggi un martello e un'incudine la griglia verrà liberata e appariranno nuovi oggetti. Più difficile sarà forgiare un oggetto e più martelli e incudini dovrai distruggere.

ASSEDIO DELLE CITTÀ

Dopo aver acquistato la fabbrica da assedio dalla tua cittadella potrai assediare le città che trovi sulla mappa del mondo. Un assedio a una città è semplicemente una battaglia contro la città come avversario principale. Molte di queste città sono dotate di livelli di salute molto alti e incantesimi difensivi. Assediare con successo una città la farà diventare parte del tuo impero. Dalle città assediate puoi accedere alla tua cittadella e ricevi un tributo ogni mese, quando torni a ritirarlo. Ma ricorda che dopo un po' di tempo le città inizieranno a rivoltarsi, e dovrai tornare alla città e assediare nuovamente se vuoi che torni nel tuo impero.



Acquistare le casseforti dalla tua cittadella aumenta la quantità di denaro che ogni città paga in tributo e acquistare le torri dalla tua cittadella riduce le possibilità che una città si ribelli.

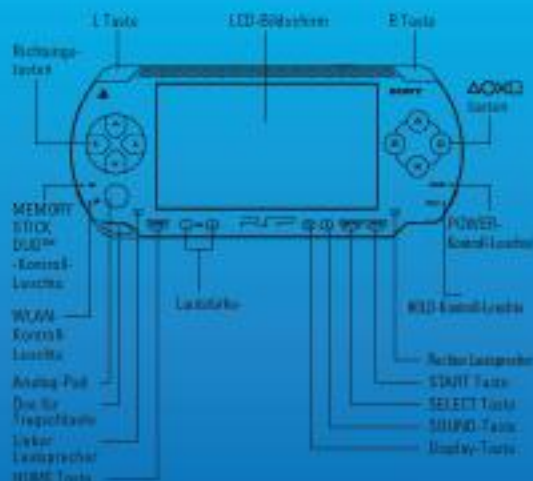
MULTIPLAYER

Puoi far combattere il tuo eroe contro l'eroe di un amico in Multiplayer usando la modalità wireless Ad Hoc del sistema PSP®. Per farlo, un giocatore deve creare una partita mentre l'altro deve partecipare. Ricordati di accendere l'interruttore WLAN del sistema PSP® prima di accedere al menu Multiplayer.

Il giocatore host (Host player) avrà la possibilità di impostare le opzioni per il limite di tempo dei turni (Turn Time Limit) e permettere o meno l'handicap (allow/disallow handicapping). Permettere l'handicap permette a un eroe di livello più basso di alzare le sue statistiche quando combatte con un eroe di livello superiore. Ogni giocatore ha accesso al proprio inventario dell'eroe, e può modificare equipaggiamento e cavalcature prima di iniziare la battaglia.

Le regole per le battaglie multiplayer sono uguali a quelle delle battaglie normali. Il vincitore è colui che riduce per primo i punti vita dell'avversario a zero.

Spielvorbereitungen



Menüsteuerung

Richtungstasten

ⓧ-Taste

Ⓞ-Taste

Option wählen

Bestätigen

Abbrechen/Vorheriges Menü aufrufen

Spielsteuerung (Weltkarte)

←→↑↓

Ⓞ-Taste

△-Taste

Ⓞ-Taste

ⓧ-Taste

L-Taste

R-Taste

START-Taste

Cursor bewegen

Nicht verwendet

Öffnet das 'Level Up'-Menü (falls der Held über Punkte verfügt)

Abbrechen

Bestätigen

'Hero Inventory' aufrufen

'Quest Log' öffnen/schließen

Menü verlassen

Spielsteuerung (Kampfbildschirm)

←→↑↓	Cursor bewegen
○-Taste	Abbrechen
△-Taste	Tool-Tip anzeigen (im 'Character Info'-Bereich)
○-Taste	Abbrechen
×-Taste	Bestätigen
L -Taste	'Character Info' öffnen/schließen
R -Taste	'Character Info' des Gegners öffnen/schließen
START-Taste	'Battle Menu' verlassen

WLAN-Schalter

Der WLAN-Schalter muss angeschaltet sein, um einem Multiplayer-Spiel beizutreten.

Speichern

Es wird automatisch gespeichert. Stecken Sie zum Speichern von Benutzerdaten vor Spielbeginn einen Memory Stick Duo™ oder einen Memory Stick PRO Duo™ mit mindestens 128 KB freiem Speicherplatz in den Memory Stick Duo™-Steckplatz ein.

PUZZLE QUEST:

Challenge of the Warlords

Begib dich nach Etheria - ein Land, das von bösen Mächten bedroht wird. Beschütze das Königreich Bartonian vor der Invasion der Untoten und suche nach dem Ursprung dieser schrecklichen Kreaturen, um deine Landsleute in Sicherheit zu wissen. Begegne dem Feind auf dem Kampfbildschirm und besiege alle, die sich dir in den Weg stellen. Ziehe durch die Welt, finde und bewältige Aufgaben, helfe den Bedürftigen, verteidige die Schutzlosen und stehe denen bei, die ohne Beistand sind. Sammle deine Kräfte und befreie das Land vom Bösen.

Spiele mit deinen Freunden im Multiplayer-Modus. Lasst eure Helden gegeneinander antreten und setzt all das ein, was ihr auf euren Abenteuern gelernt und gefunden habt!

HAUPTMENÜ

New Quest (Neue Aufgabe)

Hiermit rufst du die Charaktererstellung auf. Hier erstellst du einen neuen Helden, bevor du eine neue Einzelspielerkampagne startest.

Continue Quest (Aufgabe fortsetzen)

Hiermit setzt du die zuletzt gespielte Aufgabe fort. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn du schon eine Aufgabe begonnen hast.



Single Player (Einzelspieler)

Diese Option ruft das Charakterstellungs-Menü auf, solltest du noch keinen Charakter erstellt und abgespeichert haben. In diesem Menü, stehen dir mehrere Optionen zur Auswahl: Du kannst eine neue Kampagne beginnen, eine schon vorhandene Kampagne fortführen, einen Kampf im 'Instant Action'- oder 'Choose Opponent'-Modus starten, neue Gegenstände kaufen oder zum Hauptmenü zurückkehren.

Multiplayer

Hier kannst du ein neues Multiplayer-Spiel erstellen oder einem schon vorhandenen Spiel beitreten.

Settings (Einstellungen)

Hier kannst du die Lautstärke einstellen, die Credits abspielen und Tutorials ein- oder ausschalten. Hier kannst du außerdem einen 'Rescan' (Erneutes Abtasten) deines Memory Stick Duo™ starten. Ein 'Rescan' wird alle gespeicherten Helden auf dem Memory Stick Duo™ laden und alle anderen Helden aus dem Speicher löschen.

High Scores

Hier kannst du die örtlichen Highscores in folgenden Modi betrachten: 'Instant Action', 'Choose Opponent' und Multiplayer.

Quit (Verlassen)

Über diese Option verlässt du das Spiel.

SPIEL STARTEN



Wähle 'New Quest' (Neue Aufgabe) im Hauptmenü, um ein neues Spiel zu starten. Danach gelangst du zur Charaktererstellungssektion. Hier kannst du dich für eine von 4 Klassen entscheiden: Druide, Ritter, Krieger und Magier. Scrolle durch die Liste und wähle deine bevorzugte Klasse mit der **○**-Taste. Bestätige die Eingabe mit der **ⓧ**-Taste.

Nachdem du dir eine Klasse ausgesucht hast, steht dir eine Sammlung klassenspezifischer Portraits zur Verfügung, durch die du mit Hilfe der **L**-Taste und **R**-Taste scrollen kannst. Deinem Helden wird ein Geschlecht passend zum Portrait zugeteilt. Drücke die **△**-Taste und gib einen Namen für deine Figur ein. Wähle im Namensfeld mit Hilfe der Richtungstasten den gewünschten Buchstaben, lösche den Buchstaben mit der **L**-Taste und drücke die **R**-Taste, um zum nächsten Buchstaben zu schalten. Drücke die **ⓧ**-Taste, um den Namen zu bestätigen.

Drücke die **ⓧ**-Taste, sobald du mit deinen Einstellungen zufrieden bist, um die Charaktererstellung abzuschließen.

DIE WELTKARTE

In der Welt Etheria gibt es viele Städte, Ruinen und Monster. Zu Beginn des Spiels sind viele Teile der Weltkarte gesperrt und können erst dann gespielt werden, sobald du Missionen in neuen Gebieten freischaltest. Deine Heimatstadt ist Bartonian. Hier befinden sich deine 'Citadel' (Zitadelle) und die hiesige 'Tavern' (Taverne), in der du dich nach 'Rumours' (Gerüchten) umhören kannst. Außerdem kannst du hier neue Aufgaben erhalten oder einen Laden besuchen, um deinen Helden mit neuer Ausrüstung auszustatten oder sein Inventar zu öffnen.



Navigiere mit Hilfe der Richtungstasten und drücke die **X**-Taste, um dich auf den Weg dorthin machen. Achte jedoch auf Gegner, die am Wegrand lauern könnten!

In der oberen rechten Ecke des Bildschirms werden Charakterinformationen, wie das Portrait, Klasse, Stufe, verfügbares Gold, aktuelle Erfahrungspunkte und benötigte Erfahrungspunkte für die nächste Stufe, angezeigt. Drücke die **L**-Taste, um dein Inventar zu öffnen.

Das Feld in der oberen rechten Ecke ist dein 'Quest Log' (Aktuelle Aufgaben). Hier befinden sich eine Liste aller aktuellen Aufgaben, die Anzeige des Fortschritts jeder Aufgabe (in Prozent) und das aktuelle Spieldatum. Drücke zum Öffnen des 'Quest Log' die **R**-Taste und scrolle durch die verschiedenen Aufgaben mit Hilfe der Richtungstasten. Drücke die **A**-Taste, um mehr Informationen über sie zu erhalten. Wähle die **C**-Taste, um zur Weltkarte zurückzukehren.

AUFGABEN



Halte nach einem schwebenden Ausrufezeichen (!) über einem Ort Ausschau, um neue Aufgaben zu bekommen. Ein rotes Ausrufezeichen bedeutet, dass sich dort eine 'Main Quest' (Hauptaufgabe) befindet. Ein großes grünes Ausrufezeichen bedeutet, dass sich dort eine 'Side Quest' (Nebenaufgabe) befindet. Ein kleines grünes Ausrufezeichen bedeutet, dass sich dort eine Aufgabe befindet, die mehrmals durchgeführt werden kann. Graue Ausrufezeichen stehen für Aufgaben, die

zwar verfügbar sind, für die deine Stufe jedoch noch nicht ausreicht. Du kannst aktive Aufgaben im Aufgaben-Log einsehen. Du kannst dich auf 4 Aufgaben gleichzeitig begeben.

Ein Gebiet in dem man Teile einer Aufgabe abschließen kann wird durch ein blaues oder grünes Glitzern gekennzeichnet. Dadurch wird es dir erleichtert, die Orte zu finden, die zur Erfüllung der Aufgabe besucht werden müssen. Öffne das Aktionsmenü und wähle die passende Aktion, sobald du den glitzernden Ort erreicht hast, um weiter in der Aufgabe fortzuschreiten.

DER KAMPFBILDSCHIRM

Der Kampfbildschirm ist der Mittelpunkt des Spiels. Hier begegnest du deinen Gegnern im Kampf. Er besteht aus einem Rastergitter (8 x 8) auf dem 'Blue' (blaue), 'Green' (grüne), 'Red' (rote) und 'Yellow' (gelbe) 'Mana Gems' (Manasteine), 'Skulls' (Totenköpfe), 'Stars' (Sterne), 'Gold Coins' (Goldstücke) und 'Wild Cards' (Wildcards) zu finden sind. Der Ablauf eines Kampfes ist wie folgt: Du verbindest 3, 4 oder 5 dieser Gegenstände miteinander, um einen bestimmten Effekt zu erhalten. Manasteine geben deinem Charakter Mana der selben Farbe; Totenköpfe (mehr als 5 möglich) verursachen Schaden am Gegner; Sterne geben Erfahrungspunkte, die zum Erreichen der nächsten Stufe benötigt werden; Goldstücke werden den Goldreserven des Charakters hinzugefügt; Wildcards lassen sich mit Manasteinen verbinden, um die gewünschte Anzahl (3, 4 oder 5) zu erhalten.



Gegenstände, die auf dem Kampfbildschirm zusammengefügt werden (ab 3, 4 oder 5 einer Sorte), verschwinden vom Rastergitter. Anschließend werden die freien Felder von den Gegenständen, die sich über der verschwundenen Kette befunden haben, aufgefüllt. Für den Fall, dass keine Züge mehr möglich sind, wird das Mana beider Mitstreiter auf Null reduziert, alle Gegenstände vom Rastergitter entfernt und neue aufgestellt. Wenn du eine Kette aus 4 oder 5 einer Sorte zusammenfügst, wirst du mit einem weiteren Zug und bei einer Fünfer-Kette zusätzlich noch mit einem Joker, der auf dem Spielfeld erscheint, belohnt.

Der Spieler mit den meisten Punkten in 'Cunning' (Intelligenz) kommt als Erster an die Reihe; was von großem Vorteil sein kann, da sich die Möglichkeit bietet, viele Gegenstände einer Sorte miteinander zu verbinden. Alle verbundenen Gegenstände werden von den aktuellen Werten des Helden beeinflusst. Weitere Infos zu den Fertigkeiten und wie diese den Kampf beeinflussen, findest du unter 'Level Up'.

Auf der linken Seite des Kampfbildschirms befindet sich der Bereich 'Hero Info' (Heldeninformationen). Dieser beinhaltet Informationen für den Spielercharakter und den Gegner, wie deren Portraits, Ausrüstung, Resistenzen und Manareserven; überdies werden alle positiven und negativen Effekte angezeigt, die sich momentan auf die Kontrahenten auswirken. Drücke im Kampfbildschirm die **L**-Taste und **R**-Taste, um die Infos anzuzeigen. Drücke die **△**-Taste, um das Tool-Tip von Gegenständen anzuzeigen. Es ist ratsam, so früh wie möglich Informationen über deinen Gegner (Zaubersprüche, Ausrüstung, Werte) einzuholen.

Wenn durch das Verbinden von Gegenständen eine Kettenreaktion ausgelöst wird, durch die eine Fünfer-Kette oder höher entsteht, nennt man dies 'Heroic Effort' (Heldentat) und man erhält zusätzliche Erfahrungspunkte.

SOFORTKAMPF

In 'Instant Action' (Sofortkampf) steigst du mit deinem aktuellen Helden in einen Kampf mit einem zufälligen Gegner ein, dessen Stufe der deines Charakters angemessen ist. Dieser Modus ist ein perfekter Ort zum Üben und um etwas Erfahrung und Gold zu sammeln (beides wird deinen Reserven permanent hinzugefügt). Darüber hinaus ist es der schnellste Weg, sich in den Kampf zu stürzen.

Die Kampf-Fertigkeit erhöht den Schaden, den man durch Aneinanderreihung von Totenschädeln verursacht, und die Chance, dass man nach gebildeter Kette einen zusätzlichen Zug und/oder Wildcard bekommt.

Die Intelligenz-Fertigkeit verstärkt den Effekt von Wildcards auf Manasteine, erhöht aus Kämpfen gewonnene Erfahrungspunkte und Gold und die Chance, dass man nach Zusammenfügen von Goldstücken einen zusätzlichen Zug und/oder Wildcard erhält. Die Moral-Fertigkeit erhöht die Lebenspunkte und Resistenzen des Helden und die Chance, dass man nach Zusammenfügen von Sternen einen zusätzlichen Zug und/oder Wildcard bekommt.

Pro Stufe erhältst du 4 Punkte. Die Punktekosten, die beim Erhöhen einer Fertigkeit anfallen, basieren auf der Klasse deiner Figur.

ZAUBER

Zauber können von deinem Helden oder den Gegnern eingesetzt werden, um den Kampfbildschirm zu beeinflussen, sich zu verteidigen, direkten Schaden auszuteilen oder 'Status Effects' (Statuseffekte) bei sich oder dem Gegenüber hervorzurufen. Jeder Zauberspruch kostet Mana einer oder mehrerer Sorten, und diese Kosten sind von Spruch zu Spruch unterschiedlich.

Jede Klasse verfügt über ihre eigenen klassenspezifischen Zauber, was die Wahl der Klasse sehr wichtig macht. Druiden verwenden zum Beispiel hauptsächlich Verteidigungs- und Heilzauber, Ritter stützen sich auf Erfahrungs- und Statuseffekte, die meisten Zauber des Kriegers verursachen Direktschaden und wirken sich auf Totenschädel aus, während der Magier Effekte beschwört, die sich auf das Rastergitter auswirken, oder seine Mana dazu einsetzt, um Lebenspunkte oder Statuseffekte zu erhalten.

Ob einem Zauber widerstanden werden kann, hängt vom Resistenz-Wert eines Kontrahenten in der dazugehörigen Manafarbe ab. Bei Sprüchen, die verschiedene Mana zum Wirken benötigen, gelten alle entsprechenden Resistenzen.



Dein Held beginnt das Spiel mit einer Anzahl an Zaubern und lernt mit jeder Stufe neue Sprüche hinzu oder erbeutet sie von besiegten Gegnern - mehr Infos dazu unter 'Spell Research'4.

Die Zaubersprüche, die dein Held verwenden soll, können über das Inventar geändert werden. Dir stehen bis zu 6 Zaubersprüche gleichzeitig zur Verfügung; 7, wenn dein Held über ein Reittier verfügt - mehr Infos dazu unter 'Mounts'.

AUSSTATTUNG



Ausstattung ist ein gutes Mittel, um den Helden stärker zu machen und mehr Chancen gegen einen Gegner zu haben. Der Spieler hat hier die Möglichkeit, mit verschiedenen Kombinationen seine Zaubersprüche und persönlichen Spielstil zu unterstützen. Du kannst einen Helm oder Krone, eine Rüstung oder Gewand, eine Waffe und einen weiteren Gegenstand tragen. Ausrüstungsteile können dich zum Beispiel vor Schaden schützen, dir

kostenloses Mana geben, deine Resistenzen/Fertigkeiten erhöhen oder deinen Gegner mit Statusseffekten belegen.

Wähle deine Ausstattung sorgfältig aus - sie kann zwischen Sieg und Niederlage entscheiden. Über das Inventar und 'Magic Items' (Magische Gegenstände) kannst du die angelegte Ausrüstung wechseln. Besuche Läden in den Städten oder wähle die 'Shop'-Option im Einzelspielermenü, um neue Ausstattung zu kaufen. Die meisten Ausrüstungsgegenstände haben bestimmte Voraussetzungen (benötigte Stufe oder Fertigkeitswert), die der Held erfüllen muss, um sie zu tragen.

DEINE ZITADELLE

Dieser Bereich kann in der Stadt Bartonia und jeder anderen eroberten Stadt aufgerufen werden – mehr Infos dazu unter 'City Siege'. Die Zitadelle verfügt über einer Anzahl an Gebäuden, die du kaufen musst, bevor du sie benutzen kannst. Hier die verschiedenen Gebäude:



Dungeon (Gruft)

Die Gruft schaltet die Fähigkeit frei, Gegner gefangen zu nehmen und sie in der Gruft einzukerkern -mehr Infos dazu unter 'Capturing Enemies'.

Mage Tower (Magierturm)

Mit Hilfe des Magierturms kann man Zauber von gefangenen Gegnern lernen -mehr Infos dazu unter 'Spell Research'.

Stable (Stall)

Mit Hilfe des Stalls kannst du Reittiere für deinen Helden ausbilden - mehr Infos dazu unter 'Mounts'.

Forge (Schmiede)

In der Schmiede kann dein Held mit Hilfe gesammelter Runen einzigartige Gegenstände herstellen - mehr Infos dazu unter 'Forging Items' .

Siege Workshop (Werkstatt)

Mit Hilfe der Werkstatt kann dein Held andere Städte belagern und unter seine Herrschaft bringen, um Zugang zur Zitadelle auch in diesen Städten und ein festes Einkommen zu erhalten - mehr Infos dazu unter 'City Siege'.

Temple (Tempel)

Im Tempel kannst du Gold spenden, um deine Fertigkeiten zu erhöhen. Auf diese Weise kannst du mit deinem übrigen Geld noch höhere Fertigungswerte erreichen.

Towers (Türme)

Türme verringern die Wahrscheinlichkeit, dass eine deiner Städte aufgrund einer Belagerung revoltiert. Dies kann vor allem für größere Reiche von Nutzen sein.

Vault (Schatzkammer)

Die Schatzkammer erhöht das monatliche Einkommen, das du durch eine eroberte Stadt erhältst. Dieses Gebäude ist besonders nützlich, wenn du mehrere Städte besitzt.

Statues (Statuen)

Die Statuen verleihen deinem Helden den Titel des Königs oder der Königin und bewirken eine einmalige Erhöhung der Moral des Helden.

GERÜCHTE



Besuche eine Taverne, um Gerüchte zu hören. Gerüchte können gratis erhalten oder gegen Bezahlung in Erfahrung gebracht werden, und stellen eine gute Informationsquelle dar, wenn es um Etheria, seine Einwohner und die aktuellen Ereignisse in der Welt geht. Ein bereits gehörtes Gerücht kann in der Sektion 'Rumours' im Inventar nachgeschlagen werden.

KAMERADEN

Im Laufe deiner Reise kann es vorkommen, dass sich dir andere Charaktere anschließen wollen, um dem Ursprung allen Übels in Etheria auf den Grund zu gehen. Kameraden stehen dir in Kämpfen gegen gewisse Gegner zu Verfügung - bei welchem sie antreten können kommt auf die Fertigkeiten des Charakters an. Dein Held kann bis zu 8 Kameraden gleichzeitig an seiner Seite haben. Informationen hierzu findest du unter 'Companions' in deinem Inventar. Hier kannst du neue Kameraden hinzufügen und alte aus deiner Gruppe entlassen. Gewisse Handlungen können einen Charakter zum Verlassen der Gruppe bewegen; andere wiederum können mit bestimmten Kameraden nicht abgeschlossen werden (beim Verlassen der Gruppe erfährst du immer, an welchem Ort sich der Kamerad aufhalten wird).



Um einen Kameraden wieder in deine Gruppe aufzunehmen, musst du in die Heimatstadt des Betroffenen reisen und sie wieder einladen.

GEFANGENE



Nachdem du eine Gruft gekauft hast (siehe 'Your Citadel' auf Seite 10), kannst du versuchen, Gegner gefangen zu nehmen, die du zuvor 3 mal besiegt hast. Drücke die -Taste im Dialog vor dem Kampf, um den Gegner einzufangen. Beachte, dass manche Gegner Bestandteil der Geschichte sind und nicht gefangen genommen werden können.

Einfang-Spiele finden zwar auf dem normalen Rastergitter statt, unterscheiden sich jedoch in dem Sinne, dass es hier bestimmte Szenarien gibt, in denen alles vom Manastein, Totenkopf, Stern oder Goldstück, bis hin zum Raster seine vorgegebene Anordnung hat. Um den Gegner gefangen zu nehmen, musst du alle Gegenstände beseitigen.

Solltest sich einen Magierturm in deiner Stadt befinden, kannst du einen oder zwei Zaubersprüche des Gefangenen lernen - mehr Infos dazu unter 'Spell Research'.

REITTIERE

Um ein Reittier für deinen Helden zu bekommen, musst du zuerst eines einfangen - um dies zu tun, benötigst du eine Gruft (siehe 'Your Citadel'). Reite auf deinem eingefangenen Reittier, indem du es im Bereich 'Mount' im Inventar auswählst.

Durch Reittiere erhältst du einen zusätzlichen Zauber in Kämpfen und einen Werte-Bonus, solange du reitest; außerdem beschleunigen sich deine Reisen auf der Weltkarte.



Darüber hinaus kann dein Reittier in Stufen aufsteigen und auf diese Weise den Werte-Bonus erhöhen. Um Reittiere auszubilden, werden Ställe benötigt (wird in der Zitadelle gekauft). Ist diese Voraussetzung erfüllt, kannst du gegen einen Gegner antreten, den du innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe besiegen musst, wobei die Vorgabe sich auf die einzelnen Runden auswirkt. Je weiter dein Reittier in Stufen aufsteigt, umso schwieriger werden die Gegner und umso weniger Zeit wird pro Zug zur Verfügung stehen!

Hochstufige Reittiere können auch Kämpfe vermeiden. Die Stufe, die hierfür benötigt wird, unterscheidet sich von Gegner zu Gegner - du kannst jedoch anhand seiner Stufe abschätzen, ob du diesem ausweichen kannst oder nicht.

ZAUBERFORSCHUNG



Um neue Zauber zu erforschen, benötigst du eine Gruft, einen Magierturm (beide können in der Zitadelle gekauft werden) und einen Gefangenen. Sobald diese Voraussetzungen erfüllt sind, steht dir die Option 'Research Spells' (Zauber erforschen) in deiner Zitadelle zur Verfügung. Hier kannst du dir einen Zauber zum Erforschen aussuchen, die entweder in einen einfachen, mittelschweren, schweren oder extrem schweren

Schwierigkeitsgrad unterteilt werden. Nachdem du einen Zauber ausgewählt hast, folgt ein Spiel mit besonderen Regeln. Um den Zauber zu lernen, musst du alles verlangte Mana und eine gewisse Anzahl an Schriftrollen sammeln. Eine Kette aus 4 Manasteinen beschert dir dessen doppelten Effekt und zusätzlich eine Schriftrolle; eine Kette aus 5 Manasteinen beschert dir den dreifachen Effekt und zusätzlich zwei Schriftrollen; eine Heldentat nimmt alle Sterne, Goldstücke und Totenschädel vom Spielfeld.



Jedes Mal, wenn du die benötigte Menge an Manasteinen einer Farbe oder alle Schriftrollen gesammelt hast, wird alles auf dem Rastergitter befindliches, gleichfarbiges Mana oder die verbliebenen Schriftrollen aus dem Spiel entfernt. Das Spiel ist zu Ende, sobald kein Zug mehr vorhanden ist.

GEGENSTÄNDE HERSTELLEN



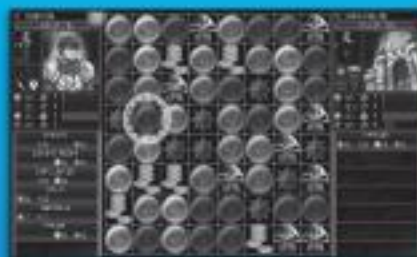
Du kannst deine eigenen magischen Gegenstände herstellen. Um dies zu tun, musst es eine Schmiede (wird in der Zitadelle gekauft) in der Stadt geben; außerdem wird eine gewisse Anzahl an Runen benötigt, die man in Etheria finden kann und die zuerst einem 'Rune Keeper' entrissen werden müssen. Zum Herstellen eines Gegenstands werden drei Runenarten benötigt. Als aller erstes brauchst du eine 'Base Rune' (Einfache

Rune). Diese Rune bestimmt, was für eine Art Gegenstand (Dolch, Helm, etc.) du herstellen wirst. Danach benötigst du eine 'Modifier Rune' (Modifikator-Rune). Diese wirkt sich auf die Boni der Einfachen Rune und die letzte Rune aus. Die letzte Rune, die 'Power Rune' (Energie-Rune), wirkt sich auf alle anderen Faktoren aus und sollte mit Bedacht gewählt werden. Ihr Effekt wird von den anderen beiden Runen beeinflusst. Die ausgewählten Runen bestimmen, wie schwierig die Herstellung eines Gegenstands ist. Der Schwierigkeitsgrad reicht - genauso wie bei der Zauberforschung - von einfach, bis fast unmöglich.

Die Regeln zur Herstellung von Gegenständen unterscheiden sich von allen anderen Spielen: Man muss einfach nur die gefragte Anzahl an Hämmern und Ambossen zerstören. Eine Kette aus 4 zerstört die gesamte Spalte oder Reihe, in der sie sich befindet. Eine Kette aus 5 zerstört alle dazugehörigen Gegenstände auf dem Spielfeld. Heldentaten platzieren einen neuen Hammer und Amboss auf dem Rastergitter. Jedes Mal, wenn du einen der beiden zerstörst, wird ein neues Spielfeld mit neuen Gegenständen aufgestellt. Je schwieriger die Herstellung ist, umso mehr Hämmer und Ambosse werden benötigt.

STADTBELAGERUNG

Um eine Stadt zu belagern, benötigst du zuerst einen 'Siege Workshop' (Werkstatt) (wird in der Zitadelle gekauft). Eine Belagerung ist nichts anderes als ein Kampf gegen die Stadt als Hauptgegner. Städte haben generell sehr viele Lebenspunkte und setzen hauptsächlich Defensivzauber ein. Gewinnst du gegen die Stadt, wird sie in dein Reich aufgenommen. Eine eingenommene Stadt gewährt dir Zugriff auf deine Zitadelle und zahlt dir einen monatlichen Tribut, den du aufsammeln musst. Beachte jedoch, dass deine Städte nach einer gewissen Zeit revoltieren werden, worauf du sie belagern musst, um sie wieder deinem Reich anzuschließen.



Wenn sich eine Schatzkammer (wird in der Zitadelle gekauft) in deiner Stadt befinden sollte, erhöht sich der Tribut den eine Stadt bezahlt. Türme (werden in der Zitadelle gekauft) vermindern die Chance, dass eine Revolte ausbricht.

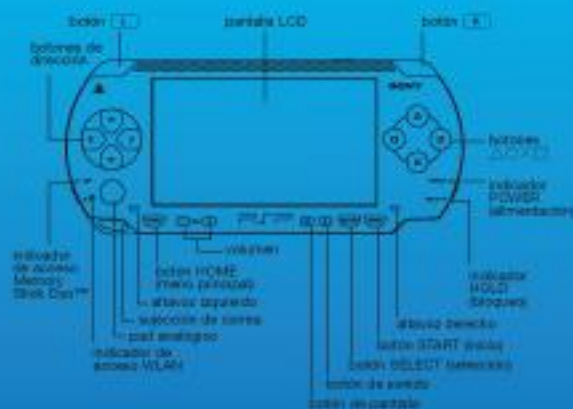
MULTIPLAYER

Mit Hilfe der drahtlosen AdHoc-Funktion deiner PSP® kannst du deinen eigenen Helden gegen den deiner Freunde antreten lassen. Einer der Spieler muss dazu ein Spiel erstellen, der andere diesem beitreten. Stelle sicher, dass der WLAN-Schalter der PSP® auf AN gestellt ist, bevor du das Multiplayer-Menü öffnest.

Dem Host stehen hierbei verschiedene Optionen, wie 'Turn Time Limit' (Rundenzeitvorgabe), die Eingabe des Spielnamens oder Handikap, zur Verfügung. Mit Hilfe der Handikap-Funktion kann ein Spieler die Werte seines Helden erhöhen, um den Kampf gegen einen höherstufigen Gegner auszugleichen. Vor einem Kampf hat jeder Teilnehmer Zugang zu seinem Inventar, um Ausstattung und Reittiere falls nötig auszuwechseln.

Die Regeln im Multiplayer-Modus sind genau die selben, wie in einem normalen Kampf. Derjenige der die Lebenspunkte seines Kontrahenten als erster auf Null reduzieren kann gewinnt.

Preparación



Controles del menú

- Botones direccionales: seleccionar opción
- Botón confirmar la selección
- Botón cancelar/volver al menú o a la pantalla anterior

Controles del juego (mapamundi)

- mover el cursor
- Botón N/P
- Botón abrir el menú de mejoras (Level Up), si el personaje tiene puntos que gastar
- Botón cancelar la selección
- Botón confirmar la selección
- Botón acceder al inventario
- Botón resaltar o alejarse de la bitácora de misiones (Quest Log)
- Botón START (inicio) salir del menú

Controles del juego (tablero de batalla)

   	mover el cursor
Botón 	cancelar la selección
Botón 	mostrar sugerencias en la pantalla de datos del personaje (Character Info)
Botón 	cancelar la selección
Botón 	confirmar la selección
Botón 	consultar o salir de la pantalla de datos del personaje
Botón 	consultar o salir de la pantalla de datos del adversario
Botón START (inicio)	salir del menú de batalla

Interruptor WLAN

El interruptor debe estar encendido para poder jugar partidas de varios jugadores.

Guardado de datos

Los datos se guardan automáticamente. Antes de empezar la partida, inserta un Memory Stick Duo™ o un Memory Stick PRO Duo™ con al menos 128 KB de espacio libre en la ranura para Memory Stick Duo™.

PUZZLE QUEST:

Challenge of the Warlords

Adéntrate en el mundo de Etheria, un lugar asolado por el mal. Defiende el reino de Bartonía de la invasión zombi y averigua sus causas para proteger a tus compatriotas. Derrota a los enemigos que te salgan al paso en el tablero de batalla, supera misiones por todo el mundo, auxilia al desamparado, defiende al indefenso y hazte amigo del solitario... todo por detener el avance de las fuerzas del mal.

Enfréntate a tus amigos en el modo para varios jugadores y sorpréndelos con lo que has aprendido en las misiones.

MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL)

New Quest (nueva misión)

Al seleccionar esta opción se abrirá la pantalla de creación de personajes (Character Creation), en la que podrás crear un personaje antes de iniciar el modo para un jugador.



Continue Quest (continuar misión)

Esta opción permite retomar misiones desde el punto donde las dejaste, por lo que no aparecerá si no has empezado ninguna misión.

Single Player (un jugador)

Si aún no has creado ningún personaje, se abrirá el menú de creación de personajes. Si ya has creado algún personaje, podrás seleccionarlo y empezar o continuar una misión, iniciar una batalla de acción instantánea (Instant Action Battle) o de selección de rivales (Choose Opponent Battle), comprar objetos en la tienda (Shop), crear un nuevo personaje o borrar otro que no necesites.

Multiplayer (varios jugadores)

Aquí puedes configurar partidas para varios jugadores y enzarzarte en batallas con tus amigos.

Settings (configuración)

Aquí puedes configurar el volumen, ver los créditos, activar o desactivar los tutoriales y volver a escanear el Memory Stick Duo™. La opción de reescaneo sirve para cargar todos los personajes guardados en otro Memory Stick Duo™ y borrar de la memoria los anteriores.

High Scores (récords)

Aquí puedes consultar los récords de las batallas de acción instantánea, de selección de rivales o multijugador.

Quit (salir)

Elige esta opción para salir del juego.

INICIO DEL JUEGO



Para empezar una partida nueva, elige la opción New Quest (nueva misión) del menú principal. Se abrirá la pantalla de creación de personajes, donde podrás elegir una de las cuatro profesiones del juego: Druid (druida), Knight (caballero), Warrior (guerrero) o Wizard (mago). Pulsa el botón **[D]**, desplázate por la lista para elegir la profesión que prefieras y pulsa el botón **[X]** para confirmar la selección.

A continuación, desplázate por los retratos de la profesión elegida con los botones **[L]** y **[R]**, y elige el sexo del personaje. Por último, pulsa el botón **[A]** para darle nombre. En el cuadro del nombre del personaje, pulsa los botones direccionales hacia arriba y hacia abajo para elegir las letras, el botón **[L]** para borrarlas y el botón **[R]** para pasar de una a otra. Cuando hayas escrito el nombre, pulsa el botón **[X]** para confirmar y, si no quieres cambiar nada más, vuelve a pulsarlo para crear el personaje. Cuando estés contento con la configuración, pulsa el botón **[X]** para crear el héroe.

MAPAMUNDI

La geografía de Etheria está plagada de ruinas y ciudades, y los monstruos acechan en cada rincón. Al principio, sólo tendrás acceso a una pequeña parte del mapa, que irá ampliándose conforme vayas desbloqueando misiones. Tu ciudad natal es Bartoni, el lugar donde te encomendarán las misiones. Desde allí tendrás acceso a la ciudadela, a las tabernas donde circulan los rumores y a la tienda, donde podrás consultar el inventario del personaje y mejorar su equipo.

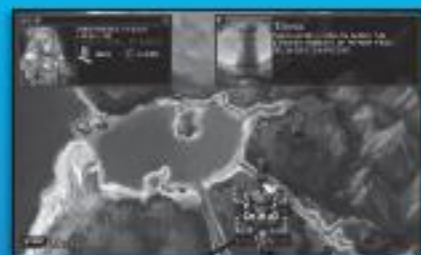


Usa los botones direccionales para mover el cursor por el mapamundi y pulsa el botón **X** para desplazarte al lugar seleccionado, pero ten cuidado con los enemigos que acechan por los caminos.

El cuadro que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla muestra los datos del personaje: su retrato, profesión, nivel, la experiencia acumulada y la necesaria para pasar al siguiente nivel, así como la cantidad de oro que tiene en su haber. Pulsa el botón **L** para ver el inventario del personaje (Hero Inventory).

El cuadro que aparece en la parte superior izquierda es la bitácora de misiones (Quest Log), en la que se indican las misiones activas, el progreso realizado en las mismas (expresado en forma de porcentaje) y la fecha actual a efectos del juego. Para consultarla, pulsa el botón **R** y desplázate por las misiones con los botones direccionales hacia arriba y hacia abajo. Selecciona la misión que quieras ver y pulsa el botón **△** para ver la información relativa a la misma. Cuando termines, pulsa el botón **○** para volver al mapamundi.

MISIONES



Para obtener nuevas misiones, fíjate en los signos de exclamación que aparecen en el mapa. Existen misiones de diversa importancia. Si el signo de exclamación es rojo, se trata de una misión principal (Main Quest); si es verde y grande, de una misión secundaria (Side Quest). Si el signo de interrogación es verde pero de menor tamaño, puedes participar en la misión varias veces. Si es gris, significa que aún no has alcanzado el nivel

necesario para participar en la misión. Se permiten hasta cuatro misiones activas a la vez, y puedes consultarlas en la bitácora de misiones.

La zona en la que tengas que realizar tareas relacionadas con las misiones brillará en azul o verde para que sepas adónde ir. Cuando llegues a la zona en cuestión, pulsa el botón  para abrir el menú de acciones y seleccionar la acción necesaria para avanzar en la misión.

TABLERO DE BATALLA

El tablero de batalla es la parte más importante del juego y el lugar donde te enfrentarás a tus adversarios. Se trata de una cuadrícula de 8 x 8 en la que aparecen piedras preciosas de maná de varios colores (azules, verdes, rojas y amarillas), calaveras, calaveras +5, estrellas, monedas de oro y comodines (Wild Cards). La lucha consiste en formar grupos de 3, 4 o 5 elementos iguales para lograr distintos efectos. Si agrupas piedras de maná conseguirás maná del color correspondiente, las calaveras y las calaveras +5 causan daño al adversario, las estrellas dan puntos de experiencia con los que mejorar el nivel del personaje, las monedas de oro aumentan las reservas del héroe y los comodines sirven para conectar piedras de maná y formar grupos de 3, 4 o 5 objetos iguales.



Cada vez que agrupes 3, 4 o 5 objetos iguales en el tablero de batalla, desaparecerán de la cuadrícula y las piedras situadas más arriba bajarán para colocarse en los espacios vacíos. Si no quedan espacios para mover objetos en el tablero, se producirá una pérdida de maná (Mana Drain) que hará que ambos jugadores pierdan todo su maná y sustituirá todos los objetos del tablero por otros nuevos. Si agrupas 4 elementos iguales, tendrás otro turno, y si agrupas 5, otro turno y un comodín.

El jugador con más astucia (Cunning) va primero y juega con ventaja, ya que si hay 4 o 5 objetos iguales en el tablero, podrá agruparlos antes de que le llegue el turno al adversario. Las habilidades del personaje y el nivel alcanzado en cada una influyen en los movimientos realizados en el tablero. En el apartado Level Up (mejora del personaje) de la página 8 encontrarás información más detallada.

La información sobre el personaje (Hero Info) aparece a la izquierda del tablero de batalla. Allí aparecen su retrato, su equipo, su resistencia y los hechizos que puede utilizar en ese momento, así como los cambios de estado (Status Effects) que, para bien o para mal, le afecten en ese momento. A la derecha aparece la misma información, pero relativa al adversario. Para consultarla, pulsa los botones **L** o **R** en el tablero de batalla. Si te colocas sobre los datos y pulsas el botón **A** verás las sugerencias relacionadas con los objetos. Siempre que tengas un rato durante la batalla, consulta los hechizos, el equipo y el resto de los datos relativos al otro jugador.

A veces, al agrupar varios objetos en el tablero de batalla se produce un efecto en cadena de 5 o más correspondencias. Esto se denomina hazaña heroica (Heroic Effort), y además de aumentar las reservas de maná, el oro o lo que corresponda según los objetos agrupados, aumentará también los puntos de experiencia del personaje.

INSTANT ACTION

(acción instantánea)

La opción Instant Action (acción instantánea) inicia un enfrentamiento con un adversario seleccionado al azar de los que se encuentran en tu mismo nivel. Es muy útil para practicar tus tácticas de lucha y ganar oro y experiencia, ya que las estrellas y monedas que agrupes durante las batallas aumentarán tus reservas permanentes. Además, es la forma más rápida de iniciar la lucha.

Con Battle (lucha) causarás más daño y tendrás más posibilidades de conseguir otro turno o un comodín al agrupar calaveras.

Cunning (astucia) potencia el efecto de los comodines con otras piedras de maná, aumenta la experiencia y el oro obtenido al derrotar al adversario y aumenta la probabilidad de conseguir otro turno o un comodín al agrupar monedas de oro.

Morale (moral) aumenta los puntos de vida del personaje, la probabilidad de conseguir otro turno o un comodín al agrupar estrellas y la resistencia a los hechizos.

El personaje obtiene cuatro puntos por nivel, que deberá asignar a las habilidades que elija. Los puntos necesarios para mejorar el nivel de las habilidades varían en función de su profesión.

HECHIZOS

Los hechizos sirven para gastar maná y causar efectos en el tablero de batalla, defenderte del adversario o causarle daño, y alterar tu estado o el de tu rival mediante los cambios de estado (Status Effects). Para cada uno necesitarás una cantidad de maná determinada y, en muchos casos, varios tipos de maná distintos.

Cada profesión tiene sus propios hechizos, que influyen en su estilo de juego, así que piensa bien cuál eliges. Por ejemplo, los hechizos de los druidas (Druids) se centran en la defensa y la curación, los de los caballeros (Knights), en la experiencia y los efectos de estado, los de los guerreros (Warriors) infligen daño y afectan a las calaveras del tablero de batalla, y los de los magos (Wizards) repercuten en el tablero de batalla y convierten el maná en vida o en cambios de estado.

La resistencia de un rival a un tipo de maná en concreto determina su resistencia a los hechizos. Si se necesitan varios tipos de maná para hacer un hechizo, la resistencia a uno de los tipos de maná utilizados basta para resistir al hechizo.

Todos los personajes empiezan la partida con un número determinado de hechizos y van accediendo a otros conforme avanzan (o los aprenden de los enemigos que capturan). En el apartado Aprendizaje de hechizos encontrarás más información sobre cómo aprender hechizos cuando captures a un enemigo.



Los hechizos seleccionados en cada momento pueden modificarse en el inventario del personaje (Hero Inventory). Pueden seleccionarse hasta seis hechizos a la vez (siete con una montura equipada). Consulta el apartado Monturas de la página 13 para obtener más información al respecto.

EQUIPO



El equipo de un personaje es lo que determina su resistencia ante el adversario. Para aumentar sus posibilidades de victoria, es esencial elegir el que mejor se ajuste a su estilo de juego y a los hechizos que utiliza. Los personajes pueden llevar un yelmo o corona, una armadura o prenda de ropa, un arma y un objeto. El equipo no sólo tiene un efecto protector, sino que cumple también otras funciones; por ejemplo, puede aumentar la

cantidad de maná, aumentar la resistencia o las habilidades del personaje o producir un cambio de estado (Status Effect) en el adversario.

Elígelo bien, ya que podrá ser tu perdición o cubrirte de gloria.

El equipo puede modificarse en la opción Magic Items (objetos mágicos) del inventario del personaje (Hero Inventory). Para comprarlo, dirígete a la tienda que hay en la mayor parte de las ciudades del mapamundi o ve a la opción Shop (tienda) del menú Single Player (un jugador). Normalmente, los elementos del equipo tienen requisitos asociados que deberás reunir para poder comprarlos (por ejemplo, haber alcanzado un nivel determinado o haber mejorado una habilidad hasta cierto punto).

LA CIUDADELA

Tu punto de entrada a la ciudadela será Bartonía o cualquiera de las ciudades que hayas asediado. En el apartado Asedios encontrarás información más detallada sobre cómo asediar ciudades. Tendrás que comprar los siguientes edificios para poder usarlos:



Dungeon (mazmorras)

Comprar las mazmorras te permitirá capturar enemigos y encerrarlos. Consulta el apartado Captura de enemigos para obtener más información al respecto.

Mage Tower (torre mágica)

Aquí aprenderás los hechizos de los enemigos que hayas capturado. En el apartado Aprendizaje de hechizos encontrarás más información al respecto.

Stable (establo)

En el establo podrás entrenar a tus monturas. Consulta el apartado Monturas para obtener más información al respecto.

Forge (forja)

En la forja, el personaje puede elaborar objetos con las runas. Consulta el apartado Forja de objetos para obtener más información al respecto.

Siege Workshop (taller de asedio)

En el taller de asedio aprenderás a asediar ciudades y someterlas a tu vasallaje para llenar tus arcas y acceder a la ciudadela. Consulta el apartado Asedios para obtener más información al respecto.

Templo (templo)

En el templo, el personaje puede hacer donaciones a cambio de mejoras en sus talentos y habilidades. Si tienes oro acumulado, acude aquí para potenciar las habilidades del personaje.

Towers (torres)

Las torres son útiles para evitar la sublevación de las ciudades asediadas. Te resultarán imprescindibles cuando aumente el tamaño de tu imperio (es decir, el número de ciudades asediadas).

Vault (cámara acorazada)

Con este edificio aumentará el pago mensual de las ciudades que te rinden vasallaje, algo muy útil cuando tienes varias en tus dominios.

Statues (estatuas)

Las estatuas conceden al personaje el título de rey (King) o de reina (Queen) y aumentan su moral una vez.

RUMORES



Los rumores circulan por las tabernas de las ciudades y son útiles para mantenerse al tanto de lo que ocurre en Etheria. Algunos son gratis, pero otras veces tendrás que desembolsar oro para enterarte. Para ver los rumores que encuentres, ve a la opción Rumours (rumores) del inventario del personaje (Hero Inventory).

COMPANIONS

Conforme avances en tus misiones (y dependiendo de las decisiones que tomes durante las mismas) es posible que otros personajes decidan acompañarte y ayudarte a poner orden en los reinos de Etheria. Tus compañeros te ayudarán a luchar contra determinados enemigos a los que puedan hacer frente por sus habilidades. El grupo puede tener hasta ocho integrantes. Para añadir o quitar personajes o ver cuáles están disponibles, ve a la opción **Companions** (compañeros) del inventario del personaje (Hero Inventory). Las acciones que realices durante la partida afectarán a tus compañeros. Es posible que algunos se marchen, y a veces tendrás que ir en su busca para lograr tus objetivos.



Si te quedas sin un compañero, tendrás que viajar a su ciudad de origen para añadirlo de nuevo. Cuando se vaya, te dirá dónde estará esperándote para unirse de nuevo al grupo.

CAPTURA DE ENEMIGOS



Si compras las mazmorras (Dungeon) en la ciudadela podrás capturar a los enemigos que hayas derrotado tres veces (consulta el apartado La ciudadela para obtener más información). Cuando encuentres a un enemigo que hayas vencido tres veces y aún no hayas capturado, pulsa el botón  en el cuadro de diálogo previo a la batalla para pasar al rompecabezas de captura. Ten en cuenta que algunos enemigos son

piezas esenciales de la historia y no pueden capturarse.

Las capturas se realizan en el tablero de batalla, aunque con reglas distintas y otra cuadrícula, en la que aparecen varias piedras de maná, calaveras, estrellas y monedas de oro. El objetivo es despejar todos los objetos de la cuadrícula para capturar al enemigo.

Cuando lo logres, podrás aprender sus hechizos, siempre y cuando hayas comprado la torre mágica (Mage Tower) en la ciudadela. Consulta el apartado Aprendizaje de hechizos para obtener más información al respecto.

MONTURAS

Sólo podrás aprender hechizos si has capturado a un enemigo y comprado las mazmorras y la torre mágica de la ciudadela (consulta el apartado La ciudadela), capturar a un enemigo que sirva como montura y seleccionarlo en la opción Mounts (monturas) del inventario del personaje (Hero Inventory) para equiparlo.



Las monturas añaden un hechizo a los que ya tienes, mejoran tus estadísticas mientras las usas y sirven para avanzar por el mapamundi a distintas velocidades.

También puedes entrenarlas para que aumenten de nivel y mejoren aún más las estadísticas del personaje mientras las usas. Para ello, tendrás que comprar el establo de la ciudadela. En cuanto lo compres, podrás enfrentarte a tus rivales con un límite de tiempo por turno y así aumentar el nivel de tus monturas. Cuanto más quieras mejorar la montura, más corto será el turno y más difícil será derrotar al adversario.

En los niveles superiores, las monturas te servirán para no tener que participar en ciertas batallas en el mapamundi. El nivel necesario para escaquearte depende del enemigo al que te enfrentes. Si lo consultas en el menú de selección de rivales (Choose Opponent), podrás hacerte una idea del entrenamiento que necesita cada montura.

APRENDIZAJE DE HECHIZOS



Sólo podrás aprender hechizos si has capturado a un enemigo y comprado las mazmorras y la torre mágica de la ciudadela. Si ya has hecho esas tres cosas, ve a la ciudadela, elige la opción Research Spells (aprender hechizos) e indica qué hechizo quieres aprender. Los hay fáciles, de dificultad media, difíciles y complicadísimos. En cuanto elijas uno, pasarás a un tablero de batalla con reglas especiales. Para aprender el hechizo, tendrás que reunir el maná y los pergaminos necesarios. Si agrupas cuatro objetos iguales, duplicarás el efecto de la combinación y aparecerá un pergamino. Si agrupas cinco, se triplicará el efecto y aparecerán dos pergaminos. Si consigues una hazaña heroica (Heroic Effort), se producirá un efecto en cadena y desaparecerán todas las estrellas, monedas y calaveras.



Cada vez que reúnas el maná o los pergaminos necesarios para terminar una categoría, desaparecerán las piedras del mismo color o los pergaminos que queden en el tablero. La partida termina cuando no quedan espacios para mover objetos.

FORJA DE OBJETOS



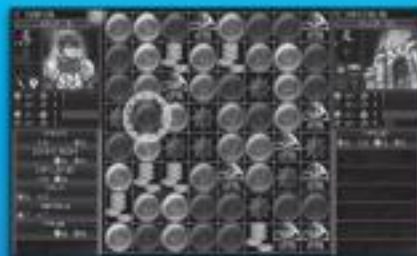
La opción de forja de objetos sirve para crear objetos mágicos para el personaje, pero recuerda que sólo podrás usarla si has comprado la forja en la ciudadela y tienes las runas (Runes) necesarias para forjar objetos. Las runas están desperdigadas por todo el mundo de Etheria. Cuando las encuentres, enfréntate al guardián (Rune Keeper) para conseguirlas. Para hacer un objeto, se necesitan tres runas distintas. La runa básica (Base Rune) determina el tipo de objeto (por ejemplo, una daga o un yelmo). La runa de modificación (Modifier Rune) afecta a las bonificaciones de la runa básica y del tercer tipo de runa, denominado Power Rune (runa de potencia). Esta última runa es la que tiene mayor efecto y la que debe elegirse con más cuidado, aunque el resultado final depende de las dos primeras. La dificultad del objeto forjado variará según la combinación de runas y, como los hechizos, va de fácil a casi imposible.

Las reglas de la forja de objetos son distintas a las de batalla o a las que se aplican al aprendizaje de hechizos. En este caso, el objetivo es destruir los martillos y yunques necesarios para forjar un objeto en particular. Si agrupas cuatro objetos iguales, desaparecerá toda la columna. Si agrupas cinco, desaparecerán todos los objetos iguales del tablero. Si consigues una hazaña heroica (Heroic Effort), aparecerán otro martillo y otro yunque en el tablero. Cada vez que agrupes o hagas desaparecer un yunque y un martillo, el tablero se despejará y se llenará de objetos nuevos. Cuanto más difícil de forjar sea un objeto, más yunques y martillos tendrás que destruir.

ASEDIOS

Si has comprado el taller de asedio en la ciudadela, podrás asediar las ciudades que encuentres en el mapamundi. Los asedios no son más que otra forma de lucha en la que, en lugar de enfrentarte a otros personajes, te enfrentas a la propia ciudad. Muchas ciudades tienen asociado un alto nivel de resistencia y unos hechizos que indican su capacidad defensiva. Si la ciudad cae durante el asedio, pasará a formar parte de tu imperio. La ciudadela es accesible desde cualquiera de las ciudades asediadas, que deberán pagar sus tributos de forma mensual cada vez que las visites. Ten cuenta que se sublevarán de vez en cuando y que tendrás que volver a asediarlas para incorporarlas de nuevo a tu imperio.

Si compras la cámara acorazada (Vault) de la ciudadela, podrás aumentar el pago mensual de las ciudades que te rinden vasallaje, y si compras las torres (Towers) será menos probable que se subleven.



PARTIDAS PARA VARIOS JUGADORES

Para enfrentarte a un amigo en el modo Ad hoc inalámbrico del sistema PSP®, un jugador deberá crear la partida a la que se una el otro. El interruptor WLAN del sistema PSP® debe estar activado para acceder al menú Multiplayer (varios jugadores).

El anfitrión (Host player) configurará la duración de cada turno (Turn Time Limit) y la posibilidad de ajustar o no el nivel de dificultad (handicapping). Si se permiten los ajustes, los personajes de nivel más bajo podrán mejorar sus estadísticas cuando se enfrenten a otros de un nivel superior. Los dos jugadores tienen acceso al inventario de sus personajes (Hero Inventory) para modificar su equipo y sus monturas antes de enfrentarse a su rival.

Las reglas de este modo son idénticas a las de las batallas para un jugador, y gana el primero en agotar los puntos de vida del adversario.